ZEUS Touch

Manuel Utilisateur

FRANÇAIS

www.bandg.com

Préface

Comme Navico améliore continuellement ce produit, nous nous réservons le droit d'y apporter des modifications, sans que pour autant celles-ci soient indiquées dans la présente version du manuel. Dans le doute, veuillez consulter votre distributeur.

Le propriétaire est le seul responsable de l'installation et de l'utilisation de l'instrument et des transducteurs de manière à ce qu'ils ne provoquent pas de blessures ni de dommages matériels. L'utilisateur de ce produit est l'unique responsable du respect des règles de sécurité de navigation.

NAVICO HOLDING AS. ET SES FILIALES, SUCCURSALES ET SOCIÉTÉS AFFILIÉES REJETTENT TOUTE RESPONSABILITÉ EN CAS D'UTILISATION DE CE PRODUIT SUSCEPTIBLE DE PROVOQUER DES ACCIDENTS OU DES DOMMAGES OU D'ENFREINDRE LA LOI.

Langue applicable : la présente déclaration, les manuels d'instructions, les modes d'emploi et toute autre information relative au produit (la Documentation) peuvent être traduits vers ou ont été traduits à partir d'une autre langue (Traduction). Dans le cas de conflits entre une traduction quelconque de la Documentation, la version anglaise de la Documentation sera la seule version officielle de la Documentation.

Le présent manuel décrit la version du produit en cours au moment où ce document a été imprimé. Navico Holding AS. et ses filiales, succursales et sociétés affiliées se réservent le droit de modifier les spécifications sans préavis.

Copyright

Copyright © 2013 Navico Holding AS.

Garantie

Le contrat de garantie est un document fourni indépendamment de cette notice.

Pour toute demande relative à la garantie, veuillez consulter le site Web concernant votre appareil :

www.bandg.com

Déclarations et conformité

Cet équipement est prévu pour être utilisé dans les eaux internationales et dans les zones maritimes côtières administrées par les pays de l'Union européenne et l'Espace économique européen. Pour plus d'informations, consultez le manuel d'installation du système Zeus Touch.

À propos de ce manuel

Ce manuel est le guide servant de référence pour le fonctionnement des systèmes B&G Zeus Touch. Il est supposé que tous les équipements sont correctement installés et configurés et que le système est prêt à être utilisé.

Il est également supposé que l'utilisateur possède des connaissances de base de navigation, de la terminologie marine et des bonnes pratiques de marin.

Le présent manuel ne contient aucune information générale sur les principes de fonctionnement de certains équipements, tels que radars, sondeurs et récepteurs AIS. De telles informations sont disponibles sur notre site Web :
www.bandg.com

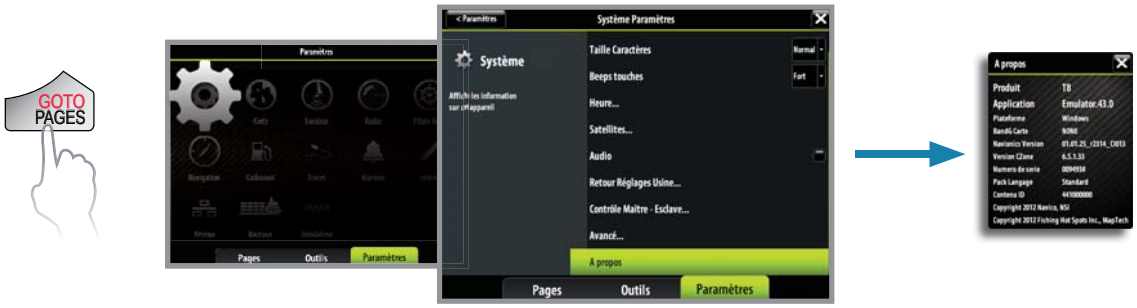
Les sections de texte importantes qui exigent l'attention particulière du lecteur sont signalées comme suit :

→ ***Remarque :*** utilisé pour attirer l'attention du lecteur sur un commentaire ou une information importante.

> ⚠ **Avertissement :** utilisé pour avertir le personnel qu'il est nécessaire de procéder avec prudence afin d'éviter tout risque de blessure corporelle et/ou de dommage matériel.

Le logiciel

Ce manuel a été rédigé pour le B&G Zeus Touch RTM1 (Release to Market 1). Veuillez consulter le site Web pour plus de détails sur la version.



➔ ***Remarque :*** la boîte de dialogue À propos est représentée ci-dessus à titre d'exemple ; il est possible qu'elle ne corresponde pas au logiciel installé sur votre système.

Le manuel est continuellement mis à jour afin de l'adapter aux nouvelles versions du logiciel. Vous pouvez télécharger la dernière version disponible du manuel sur www.bandg.com.

Sommaire

7 Introduction
7 Face avant et touches du Zeus Touch
8 L'écran Zeus Touch
10 Lecteur de fichiers PDF

11 Principes de base
11 La touche marche-arrêt
11 Utilisation de l'écran tactile
11 Pages et fenêtres
12 Les menus
12 Boîtes de dialogue
13 Positionnement du curseur
13 Positionnement d'une marque Homme à la mer (MOB)
13 Capture d'écran

14 Cartes
14 La fenêtre de carte
14 Échelle de la carte
14 Déplacement panoramique sur une carte
14 Le symbole du bateau
15 Utilisation du curseur dans la fenêtre de carte
16 Positionner la carte dans la fenêtre
16 La fenêtre des paramètres de cartographie
18 Superposition sur carte
18 Sélection du type de carte
19 Options des cartes Insight
20 Options de carte Navionics

23 Waypoints, routes et traces
23 Waypoints
24 Routes
24 Traces
25 Les fenêtres Waypoints, Route et Traces

26 Navigation avec le système Zeus Touch
26 Le menu Goto
26 Navigation sur la carte
27 Navigation avec le pilote automatique
27 Fenêtre des paramètres de navigation
28 Les fenêtres de navigation
30 Écran SailSteer

33 Utilisation du pilote automatique
33 Sécurité d'utilisation du pilote automatique
33 Activation du pilote automatique
34 La fenêtre Pilote Auto
34 Sélection des modes du pilotage automatique
35 Présentation du mode Pilote Auto
36 Contrôle des performances de pilotage en modes automatiques
36 Utilisation du pilote automatique en mode Standby
36 Direction assistée (NFU)
36 Pilotage Follow-up (FU)
36 Mode AUTO (compas automatique)

40 Mode No drift (sans dérive)
40 Navigation avec le système Zeus Touch
41 Navigation avec le pilote automatique
43 Pilotage et navigation en mode Wind Nav. (Vent)
43 Utilisation du Zeus Touch dans un système AP24/AP28
43 Utilisation du pilote automatique dans un système EVC
44 Fenêtre des paramètres Pilote Auto

47 Utilisation du radar
47 La fenêtre du radar
47 Les modes opérationnels du radar
47 Utilisation du curseur dans la fenêtre du radar
48 Optimisation de l'image Radar
48 Positionnement du centre du radar
49 Mesure de la distance et du cap à une cible
50 Définition d'une zone de garde autour de votre bateau
51 Options radar
52 Cibles MARPA
53 Superposition du radar
54 Fenêtre des réglages du radar
54 Rotation du mât

55 Le sondeur
55 Configuration de la fenêtre du sondeur
56 Utilisation du zoom
57 Réglage des paramètres d'intensité des couleurs et de la valeur du gain
57 Utilisation du curseur dans la fenêtre du sondeur
58 Fixation d'un indicateur sur une image du sondeur
58 Mesure de distances
58 Mise en pause du sondeur
58 Enregistrement des données du sondeur
59 Options Sondeur
60 Superposition avec StructureScan™
60 La fenêtre des réglages du sondeur

62 StructureScan™
62 Configuration de l'image du module StructureScan™
63 Utilisation du zoom
64 Réglage des paramètres d'intensité des couleurs
64 Utilisation du curseur dans la fenêtre StructureScan™
64 Fixation d'un indicateur sur une image StructureScan™
65 Mesure de distances
65 Mise en pause de StructureScan™
65 Enregistrement des données StructureScan™
65 Options structure

66 StructureMap™
66 Activation de Overlay Structure
67 Sources StructureMap
67 Conseils avec StructureMap
68 Enregistrement de données StructureScan
68 Utilisation de StructureMap avec des relevés cartographiques
69 Options structure

70 Les fenêtres Instruments
70 Les tableaux de bord
70 Personnalisation de la fenêtre Instruments
71 Historique des données

73 Utilisation d'AIS
73 Symboles des cibles
74 Affichage des informations sur les cibles AIS
74 Alarmes du bateau
75 La fenêtre des réglages du bateau
76 Transpondeur SART (Search And Rescue Transponder) AIS

77 Audio
77 Activation de la fonction audio
77 La barre de défilement de médias
78 Configuration des haut-parleurs SonicHub
78 Utilisation des sources audio
79 Lecture audio
79 Utilisation de la radio FM/AM
80 Utilisation de la radio Sirius

81 Météo
81 Météo GRIB
84 Météo SiriusXM™ (Amérique du Nord uniquement)

87 Utilisation de la vidéo
87 La fenêtre vidéo
87 Configuration de la fenêtre Vidéo

89 CZone de BEP
89 La fenêtre CZone de BEP
89 Modes CZone
90 Options de vue d'ensemble du système CZone
90 La fenêtre d'infos CZone

91 Le système d'alarme
91 Type de messages
91 Confirmation d'un message
92 La boîte de dialogue Alarmes

93 La page Outils
93 Bateaux
93 Alarmes
93 Satellites
94 Chercher
94 Waypoints, routes, traces
94 Log journalier
94 Soleil/Lune
94 Marées

96 GoFree™ sans fil
99 Utilisation du Zeus Touch avec l'appareil sans fil

101 Personnalisation de votre système
101 Vue d'ensemble de la page
101 Création de pages favorites
102 Configuration de l'apparence de la barre des instruments
102 Modifications des paramètres système

104 Utilisation du simulateur
104 Mode simulateur
104 Mode Démo
104 Sélection des fichiers source du simulateur
104 Réglages avancés Simulateur

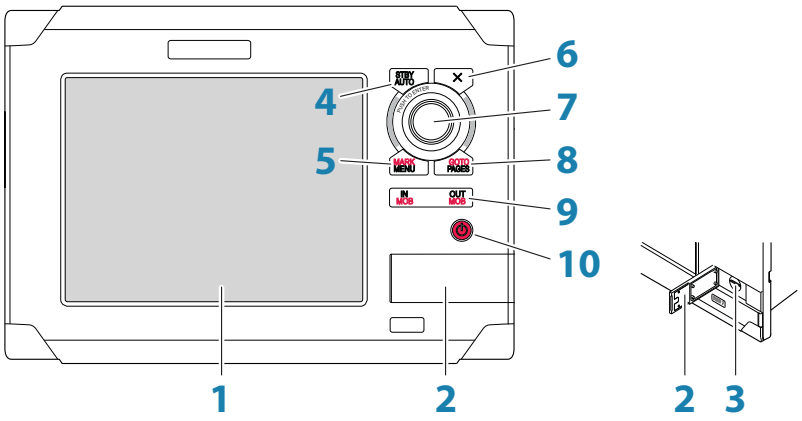
105 Maintenance
105 Maintenance préventive
105 Procédures de maintenance simple
105 Mises à niveau logicielles
106 Dépannage
106 Sauvegarde des données de votre système

107 Vue d'ensemble des menus et boîtes de dialogue
107 Menus des fenêtres
108 Menu Goto
108 Boîtes de dialogue Paramètres

110 Index

1 Introduction

Face avant et touches du Zeus Touch



1 Écran tactile

2 Porte du lecteur de carte

3 Lecteur de carte micro-SD

Utilisé pour les cartes Navionics ou InsightHD en option, les mises à jour logicielles, le transfert de données utilisateur et la sauvegarde du système.

4 Touche STBY / AUTO

Utilisée pour le fonctionnement en pilote automatique.

5 Touche MARK / MENU

Une brève pression sur cette touche affiche le menu de la fenêtre active.

Une double pression affiche le menu Settings.

Une pression longue place un waypoint à la position du bateau.

6 Touche X

Permet de quitter les boîtes de dialogue, de revenir au niveau de menu précédent et d'effacer le curseur de l'écran dans les fenêtres de carte, de radar et de sondeur.

7 Bouton rotatif

Permet d'effectuer un zoom sur une carte ou de naviguer dans les menus. Utilisez également le bouton rotatif pour confirmer une sélection.

8 Touche GO TO / PAGES

Une brève pression sur cette touche affiche la fenêtre qui donne une vue d'ensemble des **Pages** (page d'**accueil**). De brèves pressions répétées permettent d'alterner entre la vue d'ensemble des **Pages** et les fenêtres **Outils** et **Paramètres**.

Une pression longue affiche le menu **Goto** (Aller à).

9 Touche IN / OUT / MOB

Permet d'effectuer un zoom dans les fenêtres de carte, de radar et de sonde. Une pression simultanée sur les deux côtés de la touche place une marque Homme à la mer (MOB) à la position du bateau.

10 Touche marche-arrêt

Une pression longue sur cette touche allume ou éteint l'unité.

Une pression brève fait apparaître la boîte de dialogue permettant de régler le rétroéclairage et le mode veille du radar. Des pressions brèves répétées permettent de basculer entre les niveaux de contraste prédéfinis.

L'écran Zeus Touch

1 Barre des instruments

Les informations de navigation et des capteurs peuvent être affichées en superposition sur les pages, dans une barre d'instruments configurable par l'utilisateur.

2 Bouton de fenêtre

Touchez le texte de cette zone pour mettre fin à une opération en cours, par exemple pour supprimer le curseur de l'écran, terminer la modification d'une route ou arrêter les mesures de distance.

3 Boîtes de dialogue

Les boîtes de dialogue sont destinées à présenter des informations à l'utilisateur ou à lui permettre d'en fournir lui-même.

Une boîte de dialogue peut apparaître en mode plein écran ou sous forme de fenêtre s'ouvrant au centre de l'écran. Selon le type d'information ou de données à saisir, différentes touches doivent être utilisées pour confirmer, annuler ou fermer la boîte de dialogue.

Il est toujours possible de fermer une boîte de dialogue en touchant ☒ dans l'angle supérieur droit ou en appuyant sur la touche **X**.

4 Menus

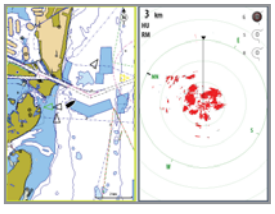
Vous disposez de différents menus pour sélectionner des options et configurer votre système. Pour afficher un menu, vous pouvez appuyer sur la touche **MENU**, toucher le bouton **MENU** de la fenêtre ou appuyer sur l'écran et maintenir la pression.

5 Fenêtres des applications

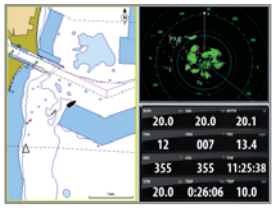
Chaque application connectée au système est présentée dans une fenêtre et vous pouvez avoir plusieurs fenêtres affichées, selon la taille de l'écran :

- T7 2 fenêtres
- T8 et T12 : 4 fenêtres

Page à 1 fenêtre



Page à 2 fenêtres



Page à 3 fenêtres

Page à 4 fenêtres

Le système comporte les groupes de pages suivants, qui possèdent chacun un ensemble de fenêtres préconfiguré :

Icône	Description	Page principale
	Instruments avec données en temps réel configurables, émanant de sources internes et externes du système, par exemple les moteurs	Instruments
	Sondeur	Sondeur
	Vidéo en temps réel	Vidéo
	Informations de navigation	Pilotage
	Cartes Insight ou Navionics, selon la région	Carte
	Radar	Radar

La page principale de chaque groupe affiche une fenêtre de taille intégrale. Toutes les pages préconfigurées, à l'exception de la page principale du groupe, peuvent être modifiées par l'utilisateur.

En plus de ces fenêtres, les applications suivantes peuvent être associées et affichées dans d'autres fenêtres :

Fenêtre	Description
AIS	Informations AIS en tant que superposition dans les pages Carte et Radar
Météo	Graphiques de météo Sirius (Amérique du Nord uniquement) et données en superposition sur la fenêtre de carte
Audio	Radio par satellite (Amérique du Nord uniquement) et fonctions SonicHub sous forme de fenêtre le long du bas de la page
StructureMap	Superpose des images SideScan sur la carte

6 Bouton MENU

Ce bouton permet d'afficher le menu de la fenêtre active. Il possède la même fonction que la touche **MENU**.

7 Message d'alarme

Le système vérifie continuellement les situations potentiellement dangereuses et les éventuelles défaillances du système pendant son fonctionnement. Lorsqu'une situation justifiant une alarme survient, une boîte de dialogue Alarme apparaît.

Si vous avez activé une alarme, une alarme sonore est déclenchée lorsqu'une situation d'alarme se produit.

8 Les pages de contrôle

Les pages de contrôle permettent d'accéder à la fenêtre de sélection des pages, aux outils et aux paramètres.

Pour afficher la fenêtre donnant une vue d'ensemble des **Pages (Accueil)**, vous devez appuyer sur la touche **PAGES**. En appuyant de façon répétée sur cette touche, vous pouvez basculer entre les différentes fenêtres de contrôle.

Vous pouvez également passer d'une fenêtre de contrôle à une autre en faisant glisser le doigt horizontalement sur l'écran.

Toutes les fenêtres de contrôle et fenêtres secondaires s'affichent toujours en plein écran et s'ouvrent par dessus la page précédemment active. Lorsque vous fermez l'une de ces fenêtres, vous revenez à la dernière page active.

Vue d'ensemble des pages (page d'accueil)

Outils

Paramètres

Vue d'ensemble des pages

Vous pouvez accéder à la fenêtre présentant une vue d'ensemble des pages en appuyant sur la touche **PAGES** à partir de n'importe quel mode opérationnel.

La fenêtre contient 6 icônes de groupe de pages ainsi que les raccourcis vers la fenêtre Pilote Auto, vers une fenêtre associant carte et échos du sondeur et vers une fenêtre SailSteer.

→ ***Remarque :*** pour afficher une page Pilote Auto, vous devez connecter un calculateur de pilotage automatique au système. De la même façon, un module StructureScan doit être disponible sur le réseau pour que vous puissiez utiliser cette fonctionnalité.

Outils

La fenêtre des outils comporte des options qui ne se rapportent à aucune fenêtre en particulier, par exemple les informations sur l'état des bateaux, les alarmes, les satellites ainsi que les informations relatives au soleil, à la lune et aux marées. Elle inclut également la bibliothèque des waypoints, routes et traces, le log journalier, la fonction et les fichiers de recherche.

Si un système CZone est connecté, vous pouvez accéder à cette fonction à partir de la fenêtre Outils.

Paramètres

La fenêtre Paramètres permet d'accéder à la configuration du système et du bateau, aux paramètres de l'application et au simulateur.

Lecteur de fichiers PDF

Utilisez le lecteur de fichiers PDF pour la lecture des manuels et autres fichiers PDF sur l'écran du Zeus Touch. Les manuels peuvent être consultés à partir d'une carte Micro-SD insérée ou copiée sur la mémoire interne de l'unité et lus à partir de celle-ci.

Les manuels Zeus Touch peuvent être téléchargés à l'adresse www.bandg.com.

Utilisez les boutons et les touches logicielles pour vous déplacer dans le fichier pdf comme indiqué ci-dessous :

Recherche, page suivante/précédente	Sélectionnez les touches logicielles correspondantes.
Faire défiler les pages	Tournez la molette.
Déplacement sur la page	Touchez et faites glisser votre doigt sur l'écran dans la direction souhaitée.
Zoom avant/arrière	Appuyez sur les touches **IN**/**OUT**.
Quitter le lecteur de fichiers pdf	Appuyez sur la touche **X**.

2 Principes de base

La touche marche-arrêt

• Maintenir appuyé :	Éteindre/allumer l'unité
• Une seule pression :	Affiche la boîte de dialogue du réglage de l'éclairage, du passage en mode Standby (Veille) et de sélection des modes radar Standby et Transmettre
• Pressions répétées :	Bascule entre les différents niveaux de luminosité présélectionnés (10 - 6 - 3- 1)

Contrôle avancé de l'alimentation
Le Zeus Touch peut être câblé et configuré de manière à contrôler l'alimentation des écrans et des périphériques compatibles. Pour plus d'informations, consultez le manuel d'installation de l'unité Zeus Touch.

→ ***Remarque :*** si vous appuyez sur la touche marche-arrêt avant la fin de la procédure d'arrêt, la mise hors tension est annulée.

Comprend un mode Nuit qui optimise la palette de couleurs pour les conditions de faible éclairage.

→ ***Remarque :*** lorsque le mode Nuit est sélectionné, les détails de la carte peuvent être moins visibles.

En mode Standby, le rétroéclairage de l'écran tactile et des touches est éteint pour des raisons d'économie d'énergie. Le système continue de fonctionner en arrière-plan et vous avertit si une situation d'alarme survient.
Pour revenir du mode Standby au fonctionnement normal, appuyez sur la touche Power.
Si le radar est en cours de transmission, vous pouvez le faire passer en mode Standby à partir de la boîte de dialogue **Léger**.

Utilisation de l'écran tactile

Le tableau ci-dessous indique les principes de fonctionnement de l'écran tactile pour les différentes fenêtres.
Vous trouverez des informations plus détaillées sur ce sujet dans les sections consacrées aux fenêtres, dans la suite de ce manuel.

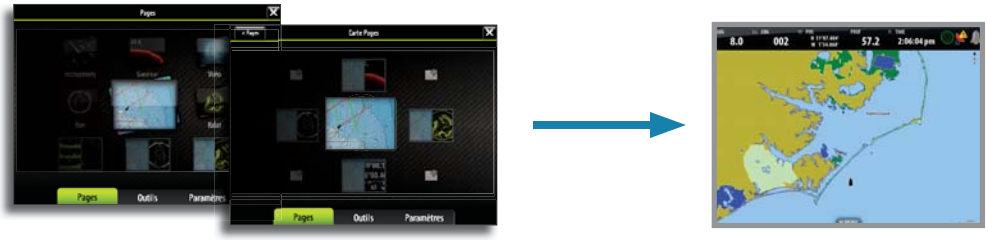
Utilisation	Menu/Boîtes de dialogue	Fenêtres		
		Carte	Sondeur	Radar
Toucher	Sélectionne un élément/passe d'un élément à un autre	Positionne le curseur		
Toucher et maintenir appuyé		Affiche le menu de la fenêtre active		
Faire glisser	Règle la valeur de la barre de défilement Fait défiler la boîte de dialogue	Effectue un panoramique sur la carte (toute direction)	Effectue un panoramique sur l'historique des échos (mouvement horizontal)	

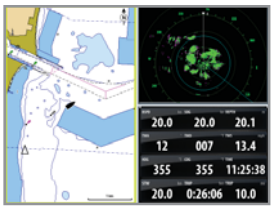
→ ***Remarque :*** lorsque vous touchez un point et le maintenez appuyé, vous voyez un cercle tourner autour de ce point. Maintenez appuyé jusqu'à ce que ce cercle d'action soit terminé ou jusqu'à ce que l'action soit confirmée par un deuxième signal sonore.

Pages et fenêtres

Sélectionner des pages

La fenêtre **PAGES** vous permet d'accéder à un groupe de pages, puis de sélectionner la page à afficher.





Sélectionner la page active

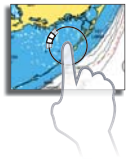
Un écran divisé comporte plusieurs fenêtres, dont une seule peut être active à un instant donné. Vous ne pouvez accéder qu'au menu contextuel de la fenêtre active. La fenêtre active est signalée par un cadre coloré.

Vous pouvez passez d'une fenêtre active à une autre en touchant la fenêtre à laquelle vous souhaitez accéder.

Les menus

Les menus permettent de contrôler le système et d'effectuer des réglages.

Pour afficher un menu, vous pouvez :

	• Appuyer sur la touche **MENU**	
	• Toucher le bouton de la fenêtre **MENU**	
	• Appuyer sur la fenêtre active et la maintenir appuyée	

- Pour sélectionner un élément de menu ou activer/désactiver les cases à cocher, appuyez sur l'élément voulu.
- Pour régler les valeurs de la barre de défilement, touchez l'élément voulu et faites-le glisser avec le doigt sur la barre de défilement. Vous pouvez régler la valeur en tournant le bouton rotatif.
- Pour sélectionner les listes déroulantes, touchez l'élément, puis sélectionnez la valeur.

Case à cocher

Barre de défilement

Liste déroulante

Dans un menu, vous pouvez également utiliser le bouton rotatif pour sélectionner un élément, puis appuyer sur le bouton pour confirmer votre choix.

La touche **X** permet de retourner au niveau précédent du menu ou de quitter le niveau principal du menu. Vous pouvez également fermer un menu en touchant l'écran en dehors de la zone de menu.

Boîtes de dialogue

Pour sélectionner des touches et des champs de saisie dans une boîte de dialogue, vous pouvez toucher l'écran ou utiliser le bouton rotatif. Vous ne pouvez saisir des informations que lorsqu'un champ est sélectionné et mis en surbrillance.

Il est possible que certaines listes de boîte de dialogue s'étendent au-delà de la zone d'écran. Dans ce cas, elles comportent un indicateur de défilement et vous pouvez faire défiler les éléments en faisant glisser la liste ou en tournant le bouton rotatif.

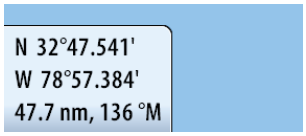
Les claviers numérique et alphanumérique s'affichent automatiquement lorsqu'ils sont nécessaires à l'utilisateur pour saisir des informations dans une boîte de dialogue.

Pour utiliser le clavier virtuel, appuyez sur les touches virtuelles.

Vous pouvez fermer une boîte de dialogue en touchant ☒ dans l'angle supérieur droit ou en appuyant sur la touche **X**.

Positionnement du curseur

Par défaut, le curseur n'apparaît sur aucune fenêtre.



Pour le faire apparaître sur une fenêtre Carte, Radar, StructureScan ou Sondeur, vous devez toucher l'écran. La fenêtre d'informations du curseur affichera les coordonnées de la position du curseur et la distance et le cap à partir du bateau.

Dans une fenêtre de sondeur, le volet des informations curseur affiche la profondeur à la position du curseur.

Pour en savoir plus sur l'utilisation du curseur, reportez-vous aux sections consacrées aux cartes, au radar et au sondeur.

Effacer curseur

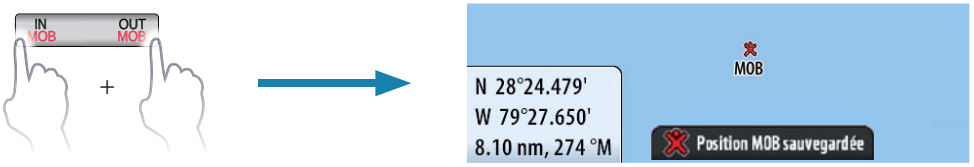
Pour supprimer de la fenêtre le curseur et le volet du curseur, appuyez sur la touche **X** ou touchez le bouton de fenêtre **Effacer curseur**.

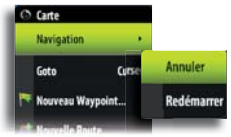
Positionnement d'une marque Homme à la mer (MOB)

Si vous êtes confronté à la situation d'urgence d'une personne tombée à la mer, vous pouvez placer une marque Homme à la mer à la position du bateau en appuyant simultanément sur les deux touches **MOB**.

Lorsque vous activez la fonction MOB, les actions suivantes sont automatiquement effectuées :

- une marque MOB est placée à la position du bateau
- l'écran affiche une vue agrandie de la fenêtre de carte, centrée sur la position du bateau
- le système Zeus Touch crée une route active vers la marque MOB





Annuler la navigation

Le Zeus Touch continue à naviguer vers le point MOB jusqu'à ce qu'il atteigne le waypoint ou que vous choisissiez d'arrêter cette navigation.

Positionnement de plusieurs marques Homme à la mer (MOB)

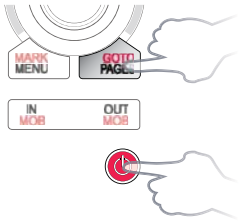
Une fois la fonction MOB initialisée, si vous appuyez à nouveau sur les touches MOB, un nouveau waypoint MOB sera placé sur la carte. Des pressions répétées sur les touches MOB placeront des waypoints MOB supplémentaires.

→ ***Remarque :*** le bateau continuera toujours de naviguer vers la marque MOB initiale jusqu'à ce que le waypoint soit atteint ou jusqu'à ce que vous arrêtiez la navigation. La navigation vers les marques MOB suivantes devra être faite manuellement. (Consultez la section Navigation sur la carte pour plus de détails.)

Supprimer une marque MOB

Vous pouvez supprimer une marque MOB en sélectionnant la marque MOB, puis en activant le menu.

Vous pouvez également supprimer une marque MOB, comme décrit à la page 23.



Capture d'écran

Maintenez simultanément enfoncées les touches GOTO/**PAGES** et marche-arrêt pour réaliser une capture d'écran.

Par défaut, les captures d'écran sont enregistrées dans la mémoire interne. Elles peuvent être copiées à partir de la mémoire interne vers un autre dossier ou une autre carte Micro-SD via le menu Fichiers.

3 Cartes

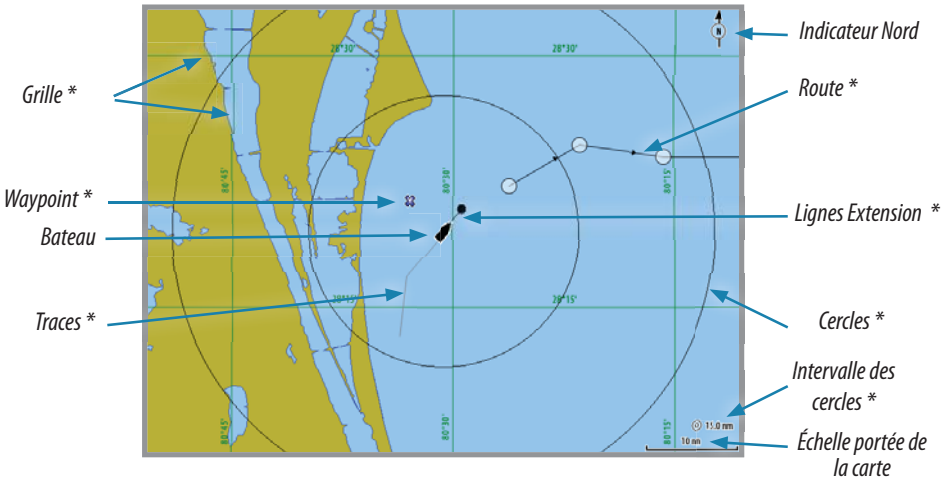
La fonction Carte affiche la position de votre bateau par rapport à la terre et à autres objets de la carte. Dans cette fenêtre, vous avez la possibilité de planifier des routes ou de naviguer suivant des routes, de placer des waypoints, de superposer une image radar ou des informations météo et d'afficher des cibles AIS.

Selon la région, le Zeus Touch dispose de différentes cartographies intégrées. Les appareils vendus en Amérique incluent la cartographie Insight, et ceux qui sont commercialisés dans d'autres régions possèdent la cartographie côtière Navionics (Silver) divisée par région. Tous les appareils prennent en charge les cartes Navionics Platinum Plus et TurboView, via une carte Micro-SD qui s'insère dans la fente prévue à cet effet à l'avant de l'unité.

Les cartes sont partagées en réseau, de sorte que vous n'avez besoin que d'une seule carte SD par bateau pour la cartographie.

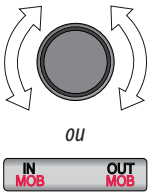
La première partie de cette section indique comment utiliser les cartes. Elle est commune pour les cartographies Insight et Navionics. Les options de carte dépendent de la cartographie utilisée dans l'unité. Celles-ci font l'objet d'une section distincte.

La fenêtre de carte



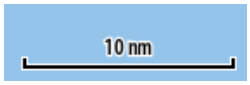
* Éléments de carte facultatifs

→ ***Remarque :*** vous pouvez activer ou désactiver individuellement les éléments graphiques optionnels. Reportez-vous à la section intitulée « La fenêtre des paramètres de cartographie », à la page 16.



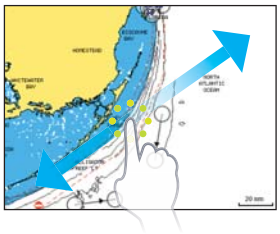
Échelle de la carte

Vous pouvez effectuer des zooms avant et arrière en appuyant sur les touches **IN**/**OUT** ou en utilisant le bouton rotatif.



L'échelle portée de la carte et l'intervalle entre les cercles (lorsque la fonction est activée) sont indiqués dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre de carte.

Déplacement panoramique sur une carte



Vous pouvez vous déplacer sur la carte dans n'importe quelle direction en touchant l'écran et en faisant glisser le doigt dans la direction voulue.

Lorsque vous appuyez sur la touche **X**, le curseur disparaît de la fenêtre, et le centre de la carte est positionné sur le bateau.

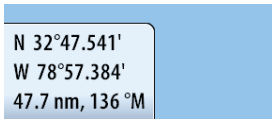
Le symbole du bateau

Position et orientation

Lorsqu'un GPS et un compas approprié sont connectés au système, le symbole du bateau indique la position et le cap du bateau.

En l'absence de compas, l'icône du bateau s'oriente d'elle-même à l'aide du COG (le cap par rapport au fond). Lorsque le signal GPS est absent, le symbole du bateau affiche un point d'interrogation.

Utilisation du curseur dans la fenêtre de carte



Par défaut, le curseur n'apparaît pas dans la fenêtre de carte.

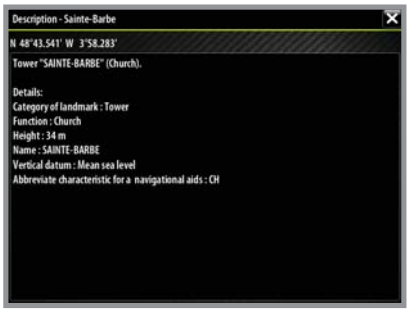
Lorsque vous touchez l'écran, le curseur devient visible et la fenêtre de position du curseur est activée. Lorsque le curseur est actif, la carte n'effectue pas de mouvement panoramique ou rotatif pour suivre le bateau.

Pour supprimer de la fenêtre le curseur et le volet du curseur, appuyez sur la touche **X** ou touchez la touche de fenêtre **Effacer curseur**.

En appuyant sur la touche **X** de façon répétée, vous pouvez faire basculer le centre de la carte entre le bateau et la position du curseur.

Affichage des informations relatives à la carte et aux objets de la carte

Lorsque vous touchez un élément de la carte, un waypoint, une route ou une cible, les informations de base sur l'élément sélectionné s'affichent.


Description - Sainte-Barbe
N 48°43.541' W 3°58.283'
Tower "SAINTE-BARBE" (Church).
Details:
Category of landmark : Tower
Function : Church
Height : 34 m
Name : SAINTE-BARBE
Vertical datum : Mean sea level
Abbreviate characteristic for a navigational aids : CH

Si vous touchez un élément de carte et le maintenez appuyé ou si vous appuyez sur le bouton rotatif alors que cet élément de carte est déjà sélectionné, toutes les informations disponibles pour cet objet s'affichent.

Vous pouvez également afficher ces informations en utilisant le menu.

→ ***Remarque :*** la fonction d'info-bulles doit être activée pour que les principales informations de l'objet s'affichent.

Si le curseur n'est pas actif, les informations disponibles pour les objets situés près du bateau peuvent être affichées.

Si aucune information n'est disponible, l'élément de menu concernant les informations n'apparaîtra pas.

Positionnement de waypoints

Vous pouvez placer un waypoint en touchant la position voulue dans la fenêtre de carte, puis en activant le menu.

Création de routes

Pour créer rapidement des routes, appuyez sur la fenêtre de carte.

1. Activez le menu
2. Touchez l'écran pour placer le premier point de route, puis continuez à toucher l'écran pour placer les points de route restants
3. Enregistrez la route en touchant le bouton **Terminer édition** ou en activant le menu

Glissement de waypoints

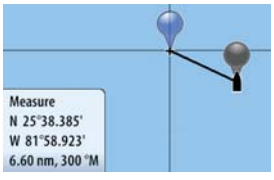
1. Touchez le waypoint pour l'activer
2. Faites glisser le waypoint jusqu'à sa nouvelle position

La position du waypoint est automatiquement sauvegardée.

Mesure de distances

Vous pouvez utiliser le curseur pour mesurer la distance entre votre bateau et une position sélectionnée ou entre 2 points de la fenêtre de carte.

1. Touchez l'écran à l'endroit dont vous voulez mesurer la distance par rapport au bateau
2. Démarrez la fonction de mesure à partir du menu



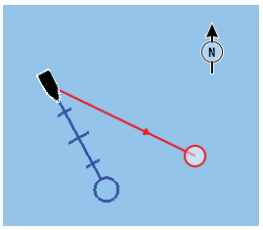
- Une ligne apparaîtra entre le centre du bateau et la position du curseur et un marqueur sera placé à chaque extrémité de la ligne de mesure. La distance sera répertoriée dans la fenêtre Cursor Information (Informations sur le curseur).

→ ***Remarque :*** vous pouvez repositionner la ligne de mesure en déplaçant l'un des marqueurs sur la carte en les faisant glisser vers une nouvelle position.

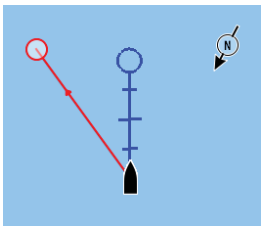
Positionner la carte dans la fenêtre

Orientation de la carte

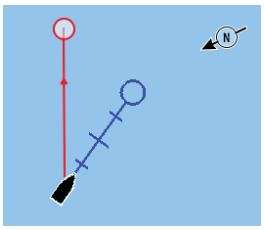
Plusieurs options d'orientation sont disponibles. Le symbole d'orientation de la carte dans l'angle supérieur droit de la fenêtre indique la direction nord.



North Up



Heading Up



Course Up

North Up

Affiche la carte avec le Nord en haut de l'écran. Cette orientation correspond à l'orientation habituelle des cartes nautiques.

Heading Up

Affiche la carte avec le cap du bateau orienté directement vers le haut sur l'image de la carte. Les informations de cap proviennent du compas. Si aucune donnée de cap n'est disponible, le COG donné par le GPS est utilisé.

Course Up

Tourne la carte en direction du prochain waypoint lorsque l'unité est en mode navigation. Cette option ne fonctionne que lorsqu'il existe une route active. Si aucune route n'est active, l'orientation Heading up sera utilisée jusqu'à ce qu'une route soit activée.

Voir Devant

Cette option centre la carte légèrement vers l'avant du bateau pour vous permettre d'avoir un maximum de visibilité à l'avant.

La fenêtre des paramètres de cartographie

Les paramètres et options d'affichage définis à la page des paramètres de cartographie sont communs à toutes les fenêtres de carte.

Pour connaître les paramètres de cartographie facultatifs, reportez-vous à l'illustration de la page 14.

Sélection bateau 3D

Permet de spécifier quelle icône utiliser sur les cartes en 3D. Voir « La fenêtre de carte », à la page 14

Cercles

Active/désactive les cercles sur la carte.

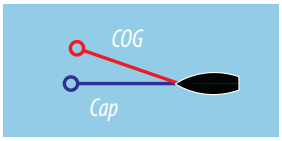
Les cercles peuvent être utilisés pour représenter la distance qui sépare votre bateau d'autres objets de la carte.

L'échelle portée est automatiquement définie par le système en fonction de l'échelle de la carte.

Les lignes d'extension du bateau

Définit la longueur des lignes d'extension pour votre bateau et pour d'autres bateaux représentés comme cibles AIS.

La longueur des lignes d'extension est définie sous forme de distance fixe ou pour indiquer la distance que parcourra le bateau pendant la période sélectionnée.



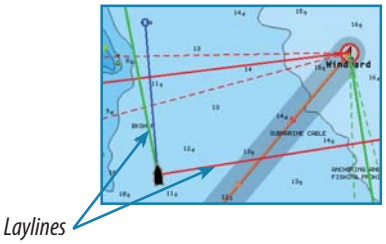
Le cap du bateau est calculé d'après les informations du compas actif et du COG (cap par rapport au fond) fourni par le capteur GPS actif.

Pour ce qui est des autres bateaux, les données COG sont incluses dans le message reçu par le système AIS.

Laylines

Lors de la navigation vers un waypoint, vous pouvez configurer des laylines sur la carte pour aider à la navigation. Ces lignes peuvent être définies à partir du bateau, du waypoint ou des deux. Les laylines transmettent les laylines actuelles des bateaux variant avec le vent, la marée et l'angle de virement de bord.

Pour configurer les laylines, accédez à la boîte de dialogue Laylines.



Options de layline

Bateau	Layline à partir du bateau. La longueur peut être définie sur 1, 10 ou 100 miles.
Marque	Layline à partir de la marque/du waypoint. La longueur peut être définie sur 1, 10 ou 100 miles.
Correction flux marée	La correction du flux de la marée calcule le flux de la marée et décale les laylines en conséquence.
Chevauchement	Lorsqu'elles sont sélectionnées, les laylines s'étendent au-delà de l'intersection virement/empannage.
Angle de vent vrai	3 sources sont disponibles pour l'angle de vent vrai (TWA). Vous pouvez choisir entre Polaires, Actuel ou Manuel.
Polaires	Prend le TWA cible de votre tableau polaire. (Le tableau polaire est disponible dans Hercules Performance et Hercules Performance Motion uniquement.)
Actuel	Prend la valeur actuelle de l'angle de vent vrai (TWA).
Manuel	Saisissez manuellement les chiffres au près et au portant dans les boîtes de dialogue.
Limites	Lorsque cette option est sélectionnée, une ligne de points s'affiche, indiquant la durée de virement de bord/d'empannage minimum ou maximum de part et d'autre de la layline. Elle peut être définie de 5 à 30 minutes.

Synchroniser Carte 2D/3D

Lie la position affichée sur une carte à celle de l'autre carte en mode d'affichage 2D et 3D côte à côte.

Informations contextuelles

Permet de spécifier si les informations de base des objets de carte devront s'afficher lorsque vous toucherez l'objet.

Grille

Active/désactive l'affichage de la grille de longitude et de latitude sur la carte.

Affichage Autoroute

Active/désactive l'affichage de l'autoroute

Waypoints, routes, traces

Active/désactive l'affichage de ces objets dans les fenêtres de carte.

Superposition sur carte

Vous avez la possibilité d'afficher des informations de radar, de structureMap et de météo en superposition sur votre fenêtre de carte.

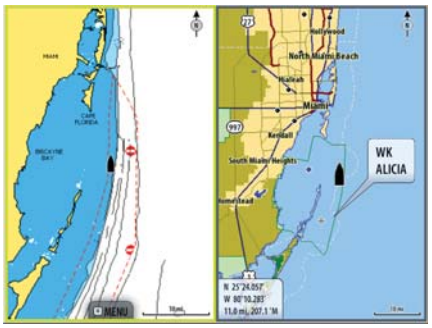
Lorsqu'une superposition est sélectionnée, le menu contextuel de la carte est étendu et inclut les principales fonctions disponibles pour la superposition sélectionnée.

Les fonctions radar, météo et StructureScan sont décrites dans des sections séparées de ce manuel.

Sélection du type de carte

Le type de carte est sélectionné à partir du menu Options Carte et la sélection est définie individuellement pour chaque fenêtre de carte.

Si vous disposez de cartes Navionics dans le lecteur de carte Micro-SD, vous pouvez afficher simultanément des cartes Navionics et Insight sur un écran divisé.



Données Carte

Le Zeus Touch peut utiliser les cartes Navionics Platinum Plus et TurboView, par le biais d'une carte Micro-SD qui s'insère dans la fente prévue à cet effet à l'avant de l'unité.

Les cartes sont partagées en réseau, de sorte que vous n'avez besoin que d'une seule carte SD par bateau pour la cartographie.

→ ***Remarque :*** si vous retirez la carte micro-SD, le système ne bascule pas automatiquement sur la cartographie intégrée. Une carte à basse résolution est affichée jusqu'à ce que vous réinsériez la carte micro-SD ou que vous reveniez manuellement à la cartographie intégrée.

Cartes 3D

Deux options d'affichage 3D sont disponibles :

- Rotation : affichage par défaut conservant le bateau au centre de la fenêtre de carte
- Panoramique : vous permet d'éloigner du bateau la vue de votre carte 3D

Vous pouvez basculer entre ces deux options en touchant les icônes de panoramique et de rotation. L'option active est indiquée par l'icône colorée.

Revenez à l'affichage **Rotation** par défaut en touchant le bouton de fenêtre **Return to vessel** (Retour au bateau).

Rotation de la carte 3D

En mode d'affichage Rotation, la position de la caméra est fixe. Vous pouvez uniquement effectuer des mouvements de rotation et d'inclinaison.

Par défaut, la position du bateau se trouve au centre de l'affichage, ou vers le bas si l'option Voir Devant est activée. L'angle de la caméra est positionné comme s'il s'agissait de votre propre regard tourné vers l'avant du bateau. La rotation du bateau sur la carte est définie par les paramètres d'orientation de la carte.

Vous pouvez modifier l'angle d'inclinaison de la caméra en faisant glisser votre doigt sur l'écran avec des mouvements verticaux. Vous faites tourner la caméra autour de son axe vertical en faisant glisser votre doigt horizontalement sur l'écran.

→ ***Remarque :*** vous ne pouvez effectuer une rotation de la caméra si vous avez effectué un déplacement panoramique à l'écart de la position par défaut du bateau, c'est-à-dire lorsque le bouton de fenêtre **Retour au bateau** est disponible.

Déplacement panoramique

L'option **Panoramique** vous permet de visualiser l'intégralité de la carte 3D, quelle que soit la position du bateau.

Déplacez la caméra à l'écart et autour du bateau en faisant glisser votre doigt sur l'écran. Lorsque vous retirez le doigt de l'écran, la vue reste dans la position sélectionnée.

L'angle d'inclinaison de la caméra est tel que défini dans l'affichage **Rotation**.

Utilisation du zoom

Effectuez des zooms avant et arrière sur une carte 3D en appuyant sur les touches **IN**/**OUT** ou en utilisant le bouton rotatif.

Options des cartes Insight

Orientation de la carte

Voir page 16.

Voir Devant

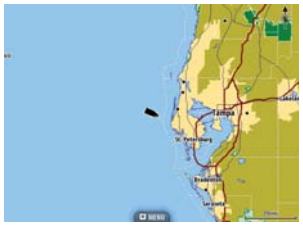
Cette option centre la carte légèrement vers l'avant du bateau pour vous permettre d'avoir un maximum de visibilité à l'avant.

3D

Voir page 16-20, Cartes 3D.

Style des images de carte

Les cartes peuvent s'afficher dans deux styles différents : dans un style de cartographie 2D de base ou avec relief hachuré (ombré) représentant l'image du terrain sur la carte.



2D

Relief hachuré (ombré)

Détails de la carte

Bas

Niveau de base des informations, ce niveau ne peut être supprimé et comprend des informations requises dans toutes les zones géographiques. Il n'est pas suffisant pour garantir une navigation sûre

Moyen

Il s'agit des informations minimum qui suffisent à la navigation

Plein

Fournit toutes les informations disponibles pour la carte utilisée

Catégories

Les cartes Insight comportent plusieurs catégories et sous-catégories que vous pouvez activer ou désactiver individuellement selon les informations que vous souhaitez afficher.

Options de carte Navionics

Orientation de la carte et Voir Devant

Voir page 16.

3D

Voir page 18, Cartes 3D.

Calque communauté

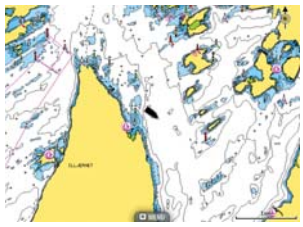
Le Calque communauté permet d'afficher sur la carte les informations générées par l'utilisateur et les modifications qui ont été chargées dans la Communauté Navionics et sont disponibles dans les cartes Navionics.

Pour plus d'informations, reportez-vous aux informations Navionics fournies avec votre carte ou consultez le site Web de Navionics : www.navionics.com/product/water/plotter-charts.

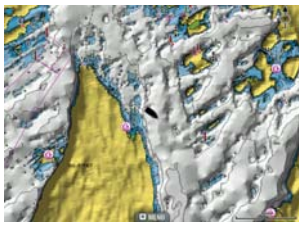
Vue Carte

Ombrage de la carte

L'ombrage ajoute des informations de terrain à la carte.



Carte 2D traditionnelle

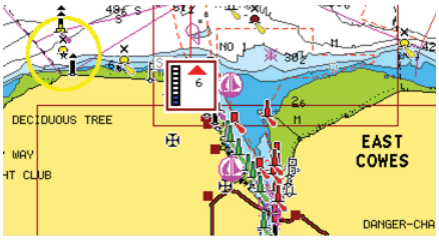


Carte avec ombrage

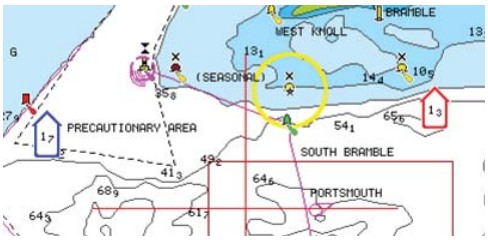
Marées et courants dynamiques

Affiche les marées et les courants avec une jauge et une flèche au lieu des diamants utilisés pour les informations de marées et de courants statiques.

Les données de marée et de courant disponibles dans les cartes Navionics sont associées à une date et une heure spécifiques. Le Zeus Touch anime les flèches et/ou jauges pour afficher le mouvement des marées et des courants dans le temps.

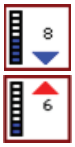


Informations de marée dynamiques



Informations de courant dynamiques

Les icônes et symboles suivants sont utilisés :

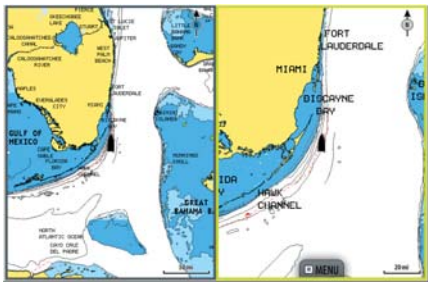
Icônes	Description
	Taux actuel. La longueur de la flèche dépend du taux, et le symbole pivote en fonction de la direction du flux. Le taux de flux est indiqué à l'intérieur du symbole de flèche. Un symbole rouge est utilisé lorsque la vitesse du courant augmente, un symbole bleu lorsqu'elle diminue.
	Hauteur de marée. La jauge présente 8 étiquettes et est définie en fonction de la valeur max/min absolue du jour évalué. Une flèche rouge est utilisée lorsque la marée monte, une flèche bleue lorsqu'elle descend.

➔ ***Remarque :*** toutes les valeurs numériques sont affichées dans les unités de système appropriées (unité de mesure) définies par l'utilisateur.

Easy View

Easy View est une fonction d'agrandissement qui augmente la taille des éléments de la carte et du texte rendant ainsi les fonctionnalités clés d'une carte plus visibles et plus faciles à lire et à comprendre.

➔ ***Remarque :*** il n'est indiqué nulle part sur la carte que cette fonction est active.



Overlay Photo

La fonction Overlay Photo vous permet d'afficher des photos satellite d'une zone en superposition sur la carte. La disponibilité de telles photos est limitée à certaines régions.

Vous pouvez visualiser les superpositions de photos en mode 2D ou 3D.

Pas d'Overlay Photo

Overlay Photo, terre seule

Overlay Photo intégral

Transparence photos

La transparence photos définit le niveau d'opacité de la superposition de photo. Avec un réglage de transparence minimum, les détails de la carte seront presque masqués par la photo.

Transparence minimum

Valeur de transparence = 10

Fish'n Chip de Navionics

Zeus Touch prend en charge la fonction cartographique Navionics Fish'n Chip (États-Unis uniquement).

Pour en savoir plus, consultez www.navionics.com.

Réglages de carte Navionics

Fonds marins en couleur

Utilisé pour afficher les différentes zones de profondeur dans différentes couleurs.

Annotation

Détermine quelles informations de zone, telles que le nom des positions et les notes de zone, seront affichées.

Type de présentation

Fournit des informations de cartographie marine, telles que les symboles, les couleurs de la carte de navigation et la formulation utilisée pour les types de présentation International et États-Unis.

Détails carte

Permet la sélection de différents niveaux d'informations géographiques.

Profondeur de sécurité

Les cartes Navionics représentent les différentes profondeurs par différentes teintes de bleu.

La profondeur de sécurité définit la limite de profondeur au-delà de laquelle les fonds sont représentés sans nuance de bleu.

→ ***Remarque :*** la base de données intégrée à Navionics fournit des données jusqu'à une profondeur de 20 m, limite au-delà de laquelle tout est représenté en blanc.

Contours profondeur

Détermine les contours affichés sur la carte jusqu'à la valeur sélectionnée comme profondeur de sécurité.

4

Waypoints, routes et traces

Waypoints

Un waypoint est une marque générée par l'opérateur et placée sur une carte ou une image de radar ou de sondeur. Chaque waypoint comporte la position exacte indiquée par ses coordonnées de latitude et longitude. Exploité conjointement avec des informations de position, un waypoint positionné sur une image de sondeur donne une valeur de profondeur.

Les waypoints sont utilisés pour marquer une position à laquelle vous pourriez souhaiter retourner ultérieurement. Vous pouvez également utiliser plusieurs waypoints pour créer une route.

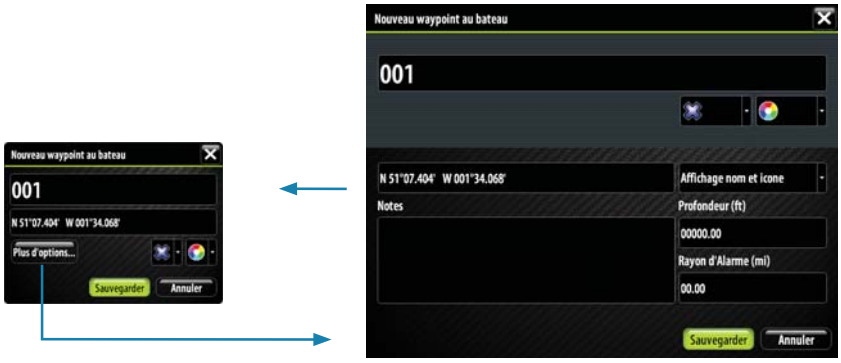
Positionnement de waypoints

Placement d'un waypoint à la position du bateau

Pour placer un waypoint à la position du bateau, appuyez sur la touche **MARK / MENU** à partir de n'importe quelle fenêtre.

Utilisation du curseur pour positionner des waypoints

Dans les fenêtres de carte, de sondeur et StructureScan, vous pouvez placer un waypoint à une position choisie en touchant l'écran et en activant ensuite le menu de la fenêtre.



Éditer des waypoints

Dans une fenêtre de carte, vous pouvez supprimer ou modifier un waypoint sélectionné à partir du menu ou de la boîte de dialogue Waypoint.

Pour déplacer rapidement un waypoint dans une fenêtre de carte, touchez l'écran à la position de destination voulue pour ce waypoint.

Utilisation de la boîte de dialogue Éditer Waypoint

Pour activer cette boîte de dialogue, vous pouvez toucher le waypoint, puis activer le menu ou bien appuyer sur le bouton rotatif lorsque le waypoint est sélectionné

Il est également possible d'activer la boîte de dialogue depuis la liste des waypoints. Reportez-vous à la section intitulée « Les fenêtres Waypoints, Route et Traces », à la page 25.

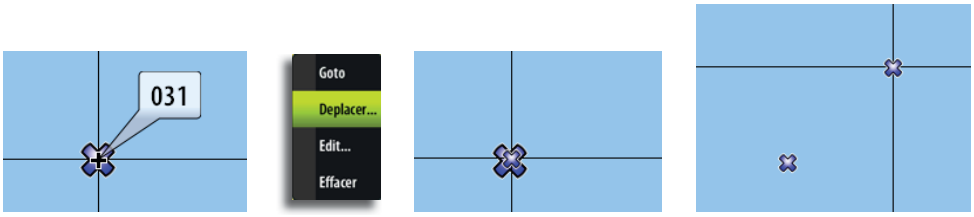
Réglage de l'alarme de waypoints

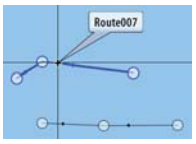
Vous pouvez déterminer un rayon d'alarme pour chaque waypoint individuel que vous créez.

→ ***Remarque :*** l'alarme du rayon WPT doit être activée dans la fenêtre des alarmes pour que l'activation d'une alarme soit possible lorsque votre bateau pénètre dans le rayon défini.

Déplacement d'un waypoint en touchant l'écran

1. Touchez le waypoint pour le sélectionner
2. Activez le menu et sélectionnez l'option de déplacement
   - L'icône du waypoint est modifiée pour indiquer le mode Déplacement
3. Touchez la fenêtre de carte pour sélectionner une nouvelle position
4. Confirmez la nouvelle position en appuyant sur le bouton rotatif, en touchant la touche de fenêtre ou en utilisant les options du menu





Routes

Une route consiste en une série de points de route qui doivent être entrés dans l'ordre suivant lequel vous souhaitez naviguer.

Lorsque vous touchez une route existante, celle-ci devient bleue et le nom de la route est affiché.

Création de nouvelles routes

1. Sélectionnez l'option Nouvelle Route dans le menu
2. Touchez la fenêtre pour positionner le premier waypoint
3. Continuez à toucher la fenêtre de carte jusqu'à ce que tous les points de route soient positionnés
   - Vous pouvez facilement repositionner un point de route en le faisant glisser jusqu'à sa nouvelle position
4. Enregistrez la route en touchant le bouton **Terminer édition** ou en utilisant les options du menu

Vous pouvez également créer la route à partir de la fenêtre Routes, décrite un peu plus loin dans cette section.

Éditer une route

De même qu'un waypoint, une route ne peut être éditée dans la fenêtre de carte qu'à condition d'être sélectionnée.

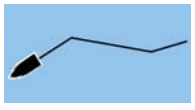
1. Touchez la route pour l'activer
2. Activez le menu et sélectionnez l'option de route et d'édition
3. Touchez la route pour ajouter un nouveau point de route

- Si vous touchez sur un segment, un nouveau point est ajouté entre les points de route existants
- Si vous touchez en dehors de la route, le nouveau point de route est ajouté après le dernier point

4. Faites glisser un point de route pour le déplacer
5. Enregistrez la route en touchant le bouton de fenêtre ou en utilisant les options du menu

→ ***Remarque :*** pour déplacer un seul point de route, vous pouvez toucher ce point, puis sélectionner l'option Déplacer dans le menu.

Traces



Représentation graphique de l'historique du chemin parcouru par le bateau, une trace vous permet de retracer l'itinéraire que vous avez suivi. Vous pouvez convertir une trace en route via la fenêtre Traces, comme décrit plus loin dans cette section.

Le système est configuré en usine pour dessiner automatiquement une trace. Il continue à enregistrer la trace jusqu'à ce que sa longueur atteigne le nombre maximal de points, après quoi il commence automatiquement à effacer les anciens points de trace pour poursuivre l'enregistrement.

Vous pouvez désactiver la fonction de tracé automatique depuis la fenêtre Traces, décrite plus loin dans cette section.

Création d'une nouvelle trace

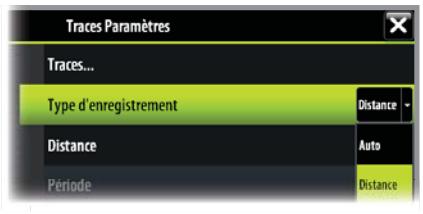
Vous pouvez définir les réglages du tracé et démarrer une nouvelle trace à partir de la boîte de dialogue Réglages du tracé, décrite ci-dessous.

Réglages du tracé

La trace se compose d'une série de points de tracé reliés par des segments de ligne dont la longueur dépend de la fréquence d'enregistrement de trace.

Vous pouvez choisir de positionner les points de tracé sur la base des paramètres de temps, de la distance ou en laissant au système Zeus Touch le soin de placer automatiquement un waypoint lorsqu'un changement de cap est enregistré.

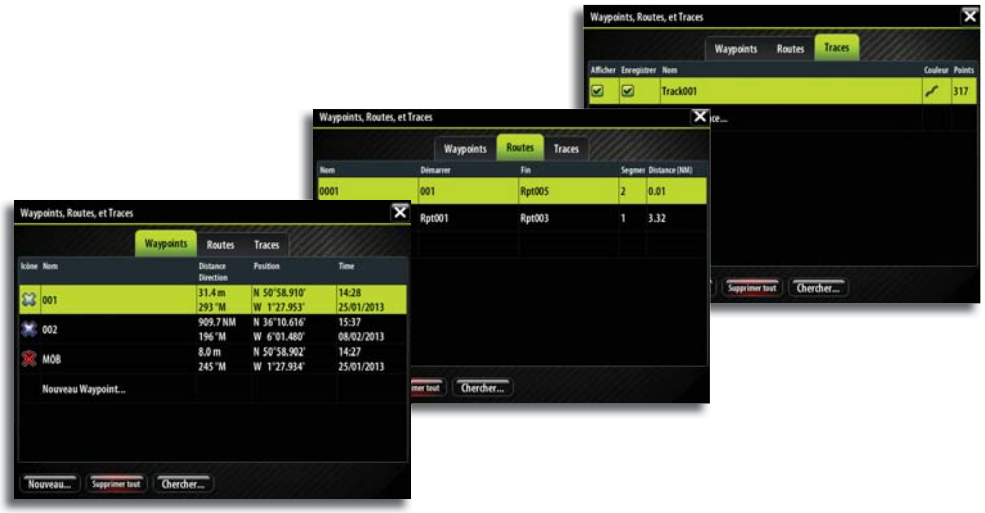
➔ ***Remarque :*** pour être visible, l'option Traces doit également être activée dans les paramètres de carte.



Les fenêtres Waypoints, Route et Traces

Les fenêtres Waypoints, Routes et Traces donnent accès aux fonctions et paramètres d'édition avancés de tous ces éléments disponibles sur votre système.

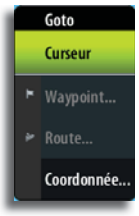
Vous pouvez accéder aux options d'édition et de réglage à partir du menu ou en utilisant les boutons de boîte de dialogue lorsque l'un de ces éléments est sélectionné.



5 Navigation avec le système Zeus Touch

La fonction de navigation intégrée à l'unité Zeus Touch vous permet de naviguer vers la position du curseur, vers un waypoint ou le long d'une route prédéfinie.

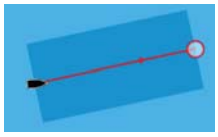
Pour plus d'informations sur le positionnement de waypoints et la création de routes, reportez-vous à la section « Les fenêtres Waypoints, Route et Traces », à la page 25.



Le menu Goto

Vous pouvez démarrer la navigation à partir de n'importe quelle fenêtre en utilisant le menu **Goto**, qui s'affiche lorsque vous appuyez et maintenez enfoncée la touche **GOTO / MENU**.

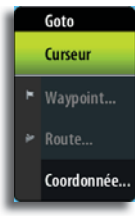
➔ ***Remarque :*** l'option Cursor (Curseur) du menu Goto n'est disponible que lorsque le curseur est actif dans l'une des pages Carte, Radar ou Sondeur.



Lorsque le système Zeus Touch démarre la navigation, les limites de l'écart de route sont indiquées sur la carte. Reportez-vous à la section intitulée « Fenêtre des paramètres de navigation », à la page 27.

Navigation sur la carte

Vous pouvez commencer à naviguer sur la carte à partir du menu Carte ou du menu **Goto**. La description et les illustrations ci-dessous montrent l'utilisation du menu **Goto**, que vous activez en appuyant sur la touche **PAGES** et en la maintenant enfoncée.

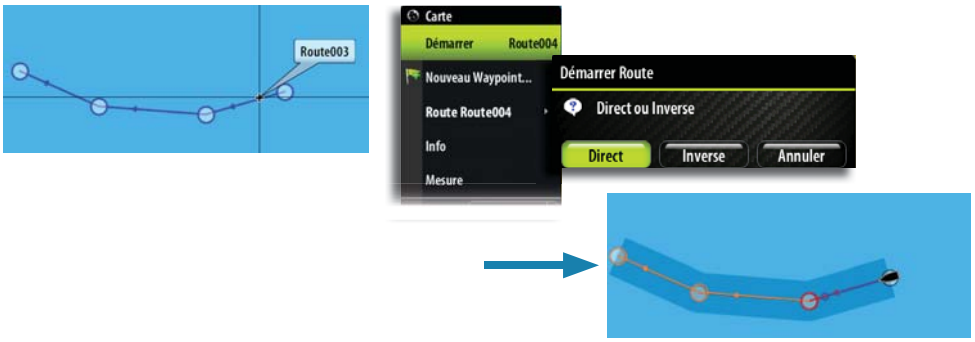


Naviguer jusqu'à la position du curseur

Pour démarrer la navigation vers un point de la carte, touchez la destination voulue, activez le menu **Goto** et sélectionnez l'option Curseur.

Suivre une route

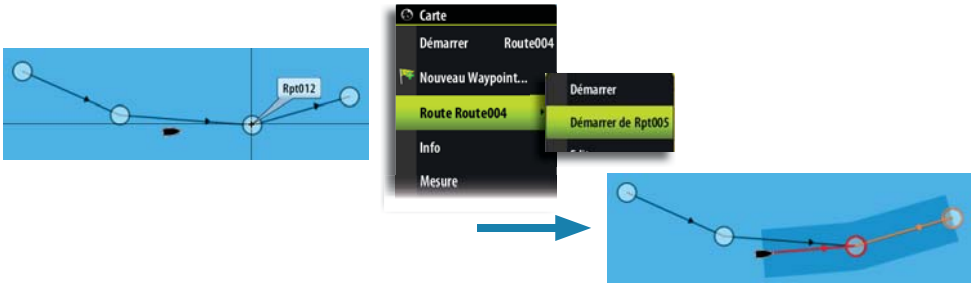
Pour commencer à naviguer en suivant une route, touchez cette route et activez le menu **Goto**.



Une fois que vous avez lancé la navigation, le menu **Goto** est développé et affiche les options permettant d'ignorer un waypoint ou de redémarrer une route à partir de la position actuelle du bateau.

Sélection du point de départ

Vous pouvez naviguer le long d'une route, en commençant à partir de n'importe quel waypoint. Pour ce faire, positionnez le curseur sur le waypoint sélectionné et activez le menu **Goto**.



Annuler la navigation

Vous pouvez annuler la navigation à partir du menu **Goto** ou du menu de la fenêtre de carte.

Navigation avec le pilote automatique

Si un calculateur de pilote automatique est connecté, la fonction Pilote Auto sera incluse dans le système Zeus Touch.

Lorsque vous lancez la navigation sur un système disposant de la fonction Pilote Auto, un message vous demande de configurer le pilote en mode navigation.

Même si vous ne souhaitez pas employer le pilote automatique pour le moment, vous pourrez toujours le régler en mode navigation ultérieurement, à partir du menu Pilote Auto.

Pour plus d'informations sur la fonction Pilote Auto, reportez-vous à la section « Navigation avec le pilote automatique », à la page 27.

Fenêtre des paramètres de navigation

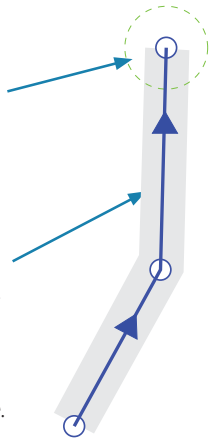
Méthode de navigation

Plusieurs méthodes de calcul du cap et de la distance entre deux points de la carte sont disponibles.

La route grand cercle est le chemin le plus court entre deux points. Cependant, si vous parcouriez une telle route, il serait difficile de la suivre manuellement puisque le cap varierait constamment (sauf dans le cas des caps francs Nord, Sud ou le long de l'équateur).

Les lignes loxodromiques sont des traces dont le cap est constant. Il est possible de parcourir un trajet à l'aide du calcul de ligne loxodromique, mais la distance à parcourir sera généralement bien plus importante qu'en utilisant la méthode du grand cercle.

Limites des alarmes de barre



Rayon d'arrivée

Place un cercle invisible autour du waypoint de destination.

Lorsqu'il se trouve dans ce rayon, le bateau est considéré comme étant arrivé au waypoint.

Limite (XTE) d'écart de cap

Ce paramètre définit la distance de décalage acceptable du bateau par rapport au segment. Si le bateau dépasse cette limite, une alarme est activée.

Alarme d'arrivée

Lorsque ce paramètre est activé, une alarme est déclenchée lorsque le bateau atteint le waypoint ou qu'il se trouve dans le rayon d'arrivée spécifié.

Variation Magnétique

La variation magnétique est la différence entre les directions véritables et les directions magnétiques, due à la différence de localisation des pôles nord géographique et magnétique. Toute anomalie locale, telle qu'un gisement de fer, peut également affecter les directions magnétiques.

La variation magnétique est appliquée pour vous permettre de naviguer, avec un cap en mode « Réel ».

Lorsqu'il est configuré sur le mode Auto, le système convertit automatiquement le nord magnétique en nord réel. Si vous devez indiquer vous-même une variation magnétique locale, sélectionnez le mode Manuel.

Datum

La plupart des cartes sur papier sont réalisées dans le format WGS84, qui est également utilisé par le système Zeus Touch.

Si vos cartes sur papier sont dans un format différent, vous pouvez modifier les paramètres de Datum de façon à ce que le format corresponde à celui de vos cartes sur papier.

Système de Coord

Plusieurs systèmes de coordonnées peuvent être utilisés pour le contrôle des coordonnées de latitude et longitude affichées dans la fenêtre de carte.

Phantom Loran

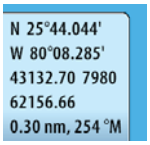
Permet d'utiliser la fonction Phantom Loran.

Réglages Loran

Définit les chaînes Loran (GRI) et la station préférée pour la saisie de waypoint, la position du curseur et la fenêtre de position.

L'illustration montre la fenêtre de position du curseur avec les informations de position Loran.

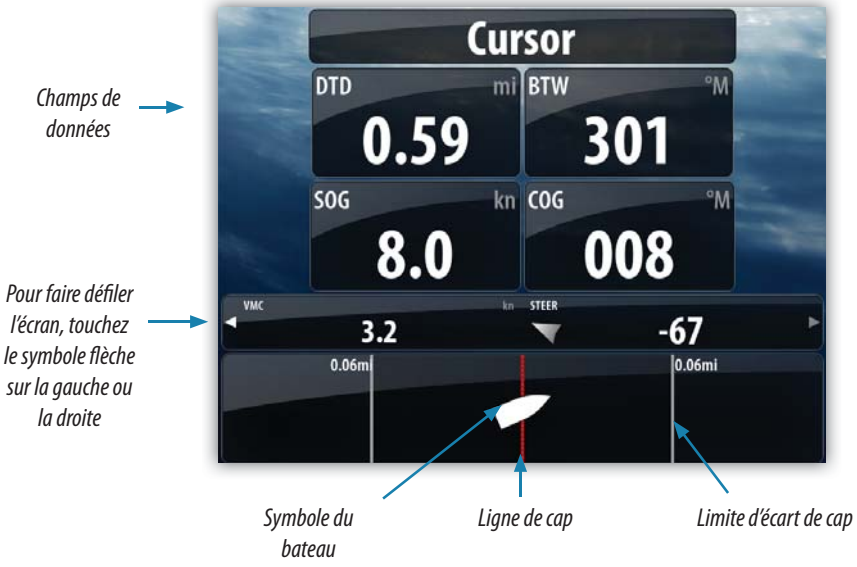
Pour plus de détails, consultez la documentation de votre système Loran.



Les fenêtres de navigation

Les pages Steer (barre) et Position permettent d'afficher des informations pendant que vous naviguez.

La fenêtre Steer



Champs de données

La fenêtre Steer présente les informations suivantes :

DTD	Distance restante à la destination
BTW	Cap au waypoint
SOG	Vitesse par rapport au fond
COG	Cap par rapport au fond
TTD	Temps d'arrivée à la destination
ETA	Heure estimée d'arrivée au prochain waypoint
VMG	Vitesse d'approche réelle au prochain waypoint.
STEER	Cap à suivre vers le prochain waypoint

La ligne de cap

Lorsque vous suivez une route, la ligne de cap indique la direction souhaitée à partir d'un waypoint vers le suivant.

Lorsque vous naviguez vers un waypoint (position du curseur, MOB ou position de latitude/longitude spécifiée), la ligne de cap indique la direction souhaitée à partir du point de départ de la navigation vers le waypoint suivant.

Symbole du bateau

Le symbole du bateau indique la distance et le cap par rapport à la direction souhaitée.

Limite d'écart de cap

Lorsque l'XTE dépasse la limite d'écart de cap définie (voir « Limites des alarmes de barre », à la page 27), une flèche rouge indique ce dépassement et la distance à la ligne de tracé est spécifiée.

Si l'XTE dépasse la limite d'écart de cap alors que l'alarme de cap est activée, l'alarme s'activera.

Fenêtres de position

Par défaut, il existe une fenêtre de position qui indique la position GPS.

Si la fonction Loran est activée comme expliqué à la page 28, vous avez deux fenêtres de position. Dans ce cas, deux symboles de flèche vous l'indiquent sur les côtés gauche et droit de la fenêtre.

Vous pouvez alors basculer d'une fenêtre à l'autre en touchant le côté gauche ou droit de la fenêtre.

Informations de position GPS

Informations de position Loran

Champs de données

Position en latitude et longitude (GPS) ou sous forme de valeurs Loran (code GRI et station)

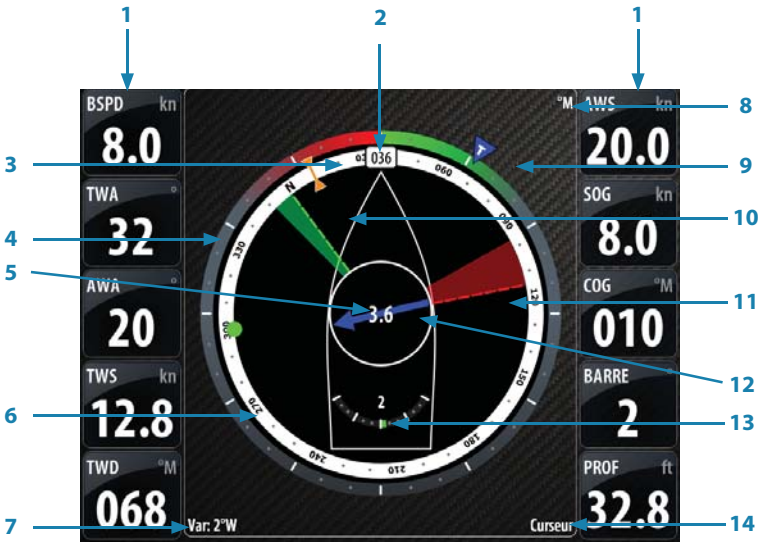
Heure et date

SOG	Vitesse par rapport au fond
COG	Cap par rapport au fond

Écran SailSteer

SailSteer fournit une vue composée de données de navigation clés, dont le cap, le vent, les laylines, les marées et le cap vers le waypoint. Toutes les données sont affichées par rapport à la proue du yacht, offrant une image claire et simple à comprendre des données de navigation importantes.

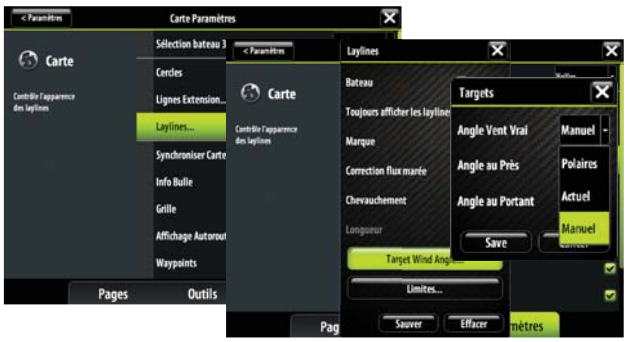
La plupart des données peuvent également être lues à partir de l'écran du compas. Par exemple, la lecture de l'écran du compas au niveau de la flèche Angle de vent vrai nous donne la valeur de la direction du vent vrai.



1. Champs de données configurables par l'utilisateur (voir Personnalisation de votre système à la page 101)
2. Cap
3. COG : Cap par rapport au fond
4. Échelle de l'angle du vent
5. Taux de marée
6. Waypoint actuel
7. Variation magnétique actuelle (Var Mag)
8. Référence magnétique ou réelle
9. TWA : Angle de vent vrai (Vert si angle de vent cible au près ou au portant. Bleu si décalage par rapport à la cible de 10º ou plus, ou si sur un segment libre. L'indicateur passera du bleu au vert à mesure que vous vous rapprocherez de l'angle exact.)
10. Layline de virement tribord (consultez les informations sur les laylines ci-dessous)
11. Layline de virement bâbord (consultez les informations sur les laylines ci-dessous)
12. Marée / courant relatif défini
13. Angle de barre
14. ID de waypoint actuel.

Laylines

Le type cible de layline est sélectionné via les options de layline dans les paramètres de carte, Target Wind Angle (Angle Vent Cible). Choisir entre Angle Vent Actuel, Manuel ou Polaires (si les données sont disponibles).



Calculs du temps de navigation

Le système Zeus Touch calcule le temps et la distance à un waypoint en tenant compte du fait que le bateau navigue via une layline jusqu'au waypoint et ne suit pas un tracé direct de A à B. Les données indiquées à l'aide des calculs du temps de navigation seront affichées comme suit.

DTW-S	=	Distance au waypoint - Navigation
TTW-S	=	Temps jusqu'au waypoint - Navigation
ETA-S	=	Heure d'arrivée prévue - Navigation

Temps de layline max/min

La période que représente le secteur de layline max/min est déterminée par le menu des paramètres des laylines.

Correction flux marée

Les laylines affichées peuvent être corrigées pour le flux de marée via les paramètres de carte. Ce paramètre ajuste à la fois les laylines affichées sur la carte et les laylines sur l'écran SailSteer.

Correction flux marée activée

Lorsque la correction de marée est activée, les laylines sont des laylines géographiques, indiquant le tracé que vous allez suivre par rapport au fond mais pas nécessairement la direction que vous prendrez.

Dans ce cas, l'angle cible est atteint lorsque la layline de virement actuelle est alignée sur l'indicateur COG orange. Lorsque la correction de marée est activée, vous obtiendrez également une indication plus précise du moment de virement/d'empannage pour la layline vers le waypoint actuel. Il s'agit du point auquel la layline de virement opposée est alignée sur l'indicateur de waypoint actuel.

Correction flux marée désactivée

Si la correction de marée est désactivée, les laylines sont relatives au cap et non au COG. Dans ce cas, l'angle cible est obtenu en alignant le bateau le long de la layline de virement actuelle. Remarque : les informations de layline de virement opposée et de waypoint ne sont pas aussi précises dans ce mode.

6

Utilisation du pilote automatique

Si un calculateur de pilote automatique est connecté, la fonction Pilote Auto sera disponible dans le système Zeus Touch.

Le pilote automatique est conçu pour maintenir un cap précis dans diverses conditions de mer avec un minimum d'intervention à la barre.

Sécurité d'utilisation du pilote automatique

⚠ **Avertissement :** un pilote automatique est une aide précieuse à la navigation, mais NE PEUT en aucun cas remplacer le navigateur.

Passage du mode automatique au pilotage manuel

Vous pouvez passer du mode Pilote Auto à STBY (Veille) en appuyant brièvement sur la touche **STBY/AUTO**.

→ ***Remarque :*** si le Zeus Touch est connecté à un système EVC via le SG05, vous pouvez prendre le contrôle manuel de la barre, même lorsque vous êtes en mode Pilote Auto. Voir la section « Utilisation du pilote automatique dans un système EVC », à la page 43.

Activation du pilote automatique

Vous pouvez activer le pilote automatique à partir de n'importe quelle fenêtre, comme illustré ci-dessous.

La fenêtre instantanée Pilote Auto

Vous ne pouvez activer le pilote automatique que lorsque la fenêtre instantanée est affichée.

Le réglage du cap préalablement défini ne peut être modifié manuellement que lorsque les indicateurs Bâbord et Tribord sont allumés en rouge et vert. Pour ce faire, appuyez sur le bouton rotatif ou touchez la fenêtre instantanée Pilote Auto.

La fenêtre instantanée Pilote Auto indique le mode actuel, le cap, l'angle de la barre et plusieurs informations de pilotage, dépendant du mode de pilotage automatique actif.

Cette fenêtre occupe une position fixe dans la page et peut être affichée sur toutes les pages sauf lorsque la fenêtre Pilote Auto est active.

Vous pouvez fermer une fenêtre instantanée en touchant ☒ dans l'angle supérieur droit ou en appuyant sur la touche **X**.

Indication du mode Pilote Auto en superposition sur la page

Les informations du pilote automatique sont indiquées par défaut en superposition sur les pages lorsque la fenêtre instantanée Pilote Auto n'est pas affichée.

Vous pouvez désactiver ces informations.

Pour plus d'informations, voir « Fenêtre des paramètres Pilote Auto », à la page 44

Symbole du compas dans la fenêtre de carte

Vous pouvez choisir d'afficher le symbole du compas autour de votre bateau dans la fenêtre de carte. Le symbole du compas disparaîtra lorsque le curseur sera actif dans la fenêtre.

La fenêtre Pilote Auto

La fenêtre Pilote Auto permet d'afficher des informations pendant la navigation. Elle remplace la fenêtre instantanée lorsqu'elle est utilisée en plein écran ou sur une page divisée en volets. La barre d'indication du mode Pilote Auto est également affichée lorsque la fenêtre Pilote Auto est utilisée.

L'icône de raccourci permettant d'activer la fenêtre Pilote Auto est par défaut disponible sur la fenêtre des Pages. Toutefois, vous ne pouvez utiliser cette fenêtre que si un calculateur de pilote automatique est connecté sur le réseau.

Champs de données

La page Pilote Auto affiche le nom de la destination, le cap et les informations de la barre. Les abréviations suivantes sont utilisées :

CTS	Cap à suivre
DTD	Distance restante à la destination
SOG	Vitesse par rapport au fond
COG	Cap par rapport au fond
DTW	Distance au prochain waypoint
XTE	Écart de route

Sélection des modes du pilotage automatique

Vous pouvez sélectionner un mode automatique ou une fonction depuis le menu de sélection Pilote Auto. Pour activer ce dernier, touchez l'icône de mode ou appuyez sur la touche **MENU**.

Présentation du mode Pilote Auto

Le pilote automatique dispose de plusieurs modes de navigation. Le nombre de modes et de fonctionnalités dont vous disposez dans ce mode dépend du type de bateau et des informations disponibles en entrée, comme le montre le tableau de la page suivante.

MODE	FONCTION	TYPE DE BATEAU		DESCRIPTION	ENTRÉE REQUISE
		MOTEUR	VOILIER		
S Standby				Mode Standby (passif) utilisé lorsque vous pilotez le bateau à la barre	
	Direction assistée (NFU)	×	×	Contrôle le mouvement du safran à l'aide des indicateurs rouge (bâbord) et vert (tribord) dans la fenêtre instantanée Pilote Auto	Angle de barre ou VRF
FU Follow up		×	×	Définit l'angle de barre via l'utilisation du bouton rotatif	Capteur angle de barre
A Auto		×	×	Maintient le bateau à un cap déterminé	Cap, vitesse
	Capture du cap	×	×	Annule le virage et continue sur le cap indiqué à ce moment par le compas	
	Virage (motif)	×		Exécute les virages du bateau d'après des motifs de virage prédéfinis (bateaux à moteur uniquement)	
	Virement de bord		×	Change le cap commandé par une valeur prédéfinie	
ND No drift		×	×	Maintient le bateau sur une ligne de cap droit	Cap, vitesse, position
	Contournement	×	×	Reprend le mode « No drift » (sans dérive) après un changement de cap	
N Nav.		×	×	Guide le bateau vers un waypoint spécifique ou le long d'une route composée de waypoints	Cap, vitesse, position, informations de waypoint/route
W Vent			×	Guide le bateau afin de maintenir un angle déterminé par rapport au vent	Cap, vitesse, direction du vent
	Virement de bord		×	Exécute un virement de bord jusqu'à atteindre l'angle par rapport au vent sur le bord opposé	
WN Wind Nav.			×	Guide le bateau vers un waypoint spécifique ou le long d'une route composée de waypoints	Cap, vitesse, direction du vent, informations de waypoint/route

Contrôle des performances de pilotage en modes automatiques

Le pilote automatique doit être configuré pendant l'installation. Certains paramètres peuvent être réglés en cours de fonctionnement pour améliorer les performances de pilotage. Reportez-vous à la section « Fenêtre des paramètres Pilote Auto », à la page 44.

Utilisation du pilote automatique en mode Standby

Lorsque vous barrez manuellement, le pilote automatique doit être en mode STBY (Veille).

Vous pouvez passer du pilotage automatique au mode STBY en appuyant brièvement sur la touche **STBY/AUTO** à partir de n'importe quelle opération.

Direction assistée (NFU)

Si vous touchez les icônes de touche PORT (Bâbord) ou STBD (Tribord) de la boîte de dialogue lorsque le pilote automatique est en mode STBY, le système passe en direction assistée (NFU). Vous pouvez alors utiliser les icônes de touche pour commander le gouvernail ; celui-ci se déplacera tant que vous appuierez sur la touche.

Pour revenir en mode STBY, appuyez brièvement sur la touche **STBY/AUTO**.

Pilotage Follow-up (FU)

Sélectionnez le pilotage Follow-Up à partir du menu du pilote automatique.

Lorsque le pilotage FU est activé, vous pouvez utiliser le bouton rotatif pour déterminer l'angle de la barre. L'angle défini est indiqué par le pointeur jaune au-dessus du graphique représentant l'angle de barre. La barre se rendra à l'angle demandé et s'arrêtera là.

> ⚠ **Avertissement :** lorsque le pilotage Follow-Up est activé, vous ne pouvez pas prendre le contrôle manuel du gouvernail. Pour revenir en mode **STBY**, appuyez brièvement sur la touche **STBY/AUTO**.

Mode AUTO (compas automatique)

Lorsque vous appuyez sur la touche **AUTO**, le pilote automatique sélectionne le cap actuel du bateau comme cap prédéfini. La flèche jaune indique le cap réel du bateau. Si la flèche pointe directement vers le haut, cela signifie que le bateau tient le cap.

Le pilote automatique maintiendra le bateau sur le cap prédéfini jusqu'à ce qu'un nouveau mode soit sélectionné ou qu'un nouveau cap soit défini à l'aide du bouton de cap ou des icônes de touche PORT ou STBD.

Une fois le cap changé, le bateau se dirigera automatiquement au nouveau cap et le maintiendra.

Capture du cap

Aux modes AUTO ou NO DRIFT (sans dérive), la fonction de capture de cap vous permet d'annuler automatiquement le virage que vous exécutez en appuyant brièvement sur le bouton rotatif. Le pilote automatique annulera le virage pour continuer avec le cap relevé sur le compas au moment même où vous appuyez sur le bouton rotatif. Cette fonction vous sera très utile si vous n'êtes pas sûr du virage exact que vous devez exécuter pour vous diriger vers une crique ou un quai, par exemple.

Pilotage par motif de virages (bateaux moteurs)

Le pilote automatique comprend un nombre de fonctions pour le pilotage de bateaux à moteur lorsque le pilote est en mode AUTO.

L'option d'exécution de virage n'est pas disponible si le type de bateau est configuré en tant que voilier - dans ce cas, elle est remplacée par la fonction Virement/Empannage.

Entamer un virage

L'illustration ci-dessous montre comment vous pouvez démarrer le pilotage de virage en spirale à partir du menu du pilote automatique.

Pour sélectionner la direction du virage et amorcer le virage, touchez les touches de gauche ou de droite ou utilisez le bouton rotatif.

Arrêter le virage

Pendant un virage, vous pouvez à tout moment appuyer sur la touche **AUTO/STBD** pour revenir au mode Standby et reprendre le pilotage manuel.

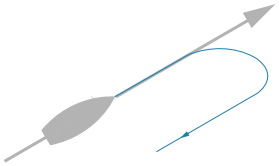
Variables de virage

Toutes les options de virage, à l'exception du virage en cercle complet, disposent de paramètres que vous pouvez modifier avant et pendant l'exécution du virage. Reportez-vous à l'illustration ci-dessus fournie à titre d'exemple.

Virage en U

Le demi-tour change le cap actuel de 180° (direction opposée).

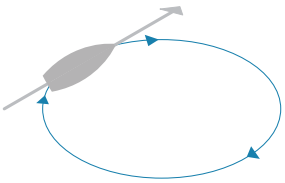
L'intensité du virage est égale à l'intensité de virage par défaut (ROT). Ce paramètre ne peut être modifié pendant l'exécution du virage.



Virage en cercle complet

Le bateau exécutera un virage en cercle complet.

Vous pouvez modifier l'intensité du virage (ROT) avant et pendant l'exécution du virage. Si vous augmentez l'intensité du virage, le bateau exécute un cercle plus petit.



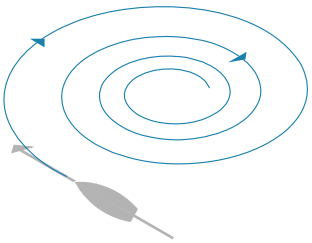
Paramètre de virage	Plage	Changement par étape	Réglages par défaut	Unités
Intensité du virage (ROT)	10 - 600	5	90	°/min

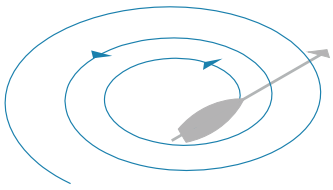
Virage en spirale

Le bateau exécutera un virage en spirale, avec un rayon croissant ou décroissant. Cette fonction peut être utilisée pour encercler un banc de poissons ou rechercher un objet.

Si le paramètre « Changement de rayon » est configuré à zéro, le bateau décrira des cercles. Une valeur négative entraînera un rayon décroissant et les valeurs positives un rayon croissant.

Paramètre de virage	Plage	Changement par étape	Réglages par défaut
Rayon initial	33 ft - 3281 ft 10 m - 1000 m	10 10	656 ft 200 m
Changement de rayon (par tour)	-164 ft - +164 ft -50 m - +50 m	5 2	66 ft 20 m





Virages en zigzags

Pour naviguer selon un déplacement en zigzags, vous devez définir le virement de bord avant d'amorcer le virage.

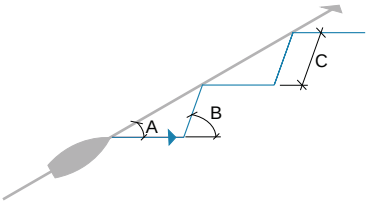
Pendant la manœuvre, vous pouvez modifier l'angle du virement de bord et la distance d'abat.

Vous pouvez modifier le cap « principal » en tournant le bouton rotatif.

A = Changement de cap initial

B = Angle de virement de bord

C = Distance étape

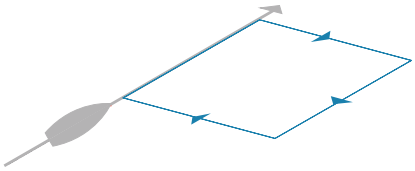


Paramètre de virage	Plage	Changement par étape	Réglages par défaut
	4° - 140°	4	28°
Distance d'abat	82 ft - 9843 ft 25 m - 3000 m	50 25	1641 ft 500 m

Virage en carré

Avec le virage en carré, le bateau décrit des virages de 90° après avoir progressé sur une distance prédéfinie.

Pendant l'exécution de la manœuvre, vous pouvez modifier cette distance afin d'avancer ou de reculer le prochain virage de 90°. Vous pouvez également modifier le cap « principal » en tournant le bouton rotatif.



Paramètre de virage	Plage	Changement par étape	Réglages par défaut
Distance d'abat	82 ft - 9843 ft 25 m - 3000 m	50 25	1641 ft 500 m

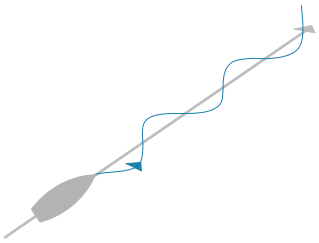
Virage en lacets

Dans ce mode, le bateau décrit une route sinueuse autour du cap principal.

Vous pouvez définir le changement de cap avant d'entamer la manœuvre.

Pendant la manœuvre, vous pouvez modifier l'angle et l'intensité des virages.

Vous pouvez modifier le cap « principal » en tournant le bouton rotatif.

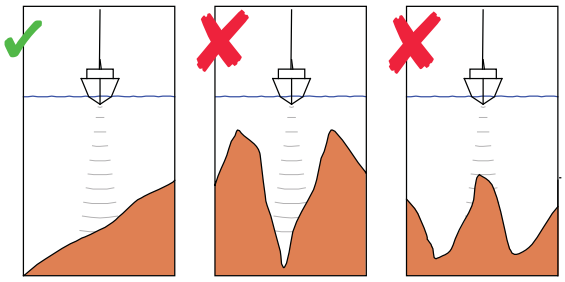


Paramètre de virage	Plage	Changement par étape	Réglages par défaut
Changement de cap	4° - 160°	4	28°
Rayon	16 ft - 1641 ft 5 m – 500 m	5 10	656 ft 200 m

Suivi de ligne de sonde, DCT *TM*

Si le système reçoit des informations du sondeur, le pilote automatique peut être configuré pour suivre la ligne de sonde.

> ⚠ **Avertissement :** n'utilisez cette fonction que si les fonds marins s'y prêtent. Ne l'utilisez jamais en cas de fonds rocheux où la profondeur peut varier significativement sur des distances réduites.



Pour commencer le pilotage DCT, procédez comme suit :

1. Vérifiez que vous disposez de la lecture de profondeur sur votre système Zeus Touch ou sur un autre instrument de mesure de profondeur
2. Manœuvrez le bateau vers la profondeur que vous désirez suivre, et alignez-le à la ligne de sonde (cap principal)
3. Activez le mode AUTO, sélectionnez « Pilotage DCT » et surveillez la lecture de profondeur
4. Utilisez les indicateurs de bâbord et tribord de la fenêtre instantanée Pilote Auto pour lancer le pilotage DCT de façon à suivre la pente de fond à tribord ou bâbord

Les paramètres suivants sont disponibles pour le pilotage DCT :

Paramètre de virage	Plage	Changement par étape	Réglages par défaut
Gain de profondeur	5 - 95	5	5
Angle transversal de contour	0° - 50°	1	0

Gain de profondeur

Ce paramètre détermine le rapport entre l'angle de commande et l'écart de la ligne de sonde sélectionnée. Plus la valeur du gain de profondeur est élevée, plus le safran sera appliqué.

Si la valeur est trop petite, la compensation des décalages par rapport à la ligne de sonde prendra beaucoup de temps et le pilote automatique ne parviendra pas à maintenir le bateau sur la profondeur souhaitée.

Si la valeur est trop élevée, le pilote automatique aura tendance à sur-compenser et le pilotage sera instable.

Angle transversal de contour (CCA)

Le CCA est un angle ajouté au ou déduit du cap prédéfini.

Ce paramètre permet de faire serpenter le bateau autour de la profondeur de référence.

Plus le CCA est élevé, plus les écarts seront importants. Si vous configurez le CCA à zéro, le bateau ne serpentera pas.

Mode No drift (sans dérive)

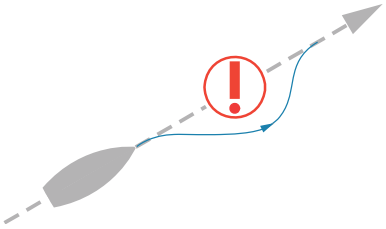
Ce mode associe le pilote automatique et les informations de positionnement du GPS.

Lorsque le mode No drift est activé, le pilote automatique trace une ligne de cap invisible à partir de la position du bateau, d'après la direction en cours.

Contrairement au mode AUTO (compas), le pilote automatique utilisera désormais les informations de position pour calculer l'erreur transversale et maintiendra ainsi droite votre trace.

Pour réinitialiser la ligne de cap lorsque vous êtes en mode No drift, vous pouvez utiliser soit les indicateurs de bâbord et tribord de la fenêtre instantanée Pilote Auto soit le bouton rotatif.

Contournement



Si vous devez contourner un obstacle lorsque vous utilisez le mode « No drift » (sans dérive), vous pouvez appuyer sur STBY (veille) et piloter manuellement le bateau jusqu'à ce que vous ayez passé l'obstacle.

Si vous retournez au mode « No drift » (sans dérive) dans l'espace de 60 secondes, vous pouvez sélectionner de reprendre la ligne de cap précédente.

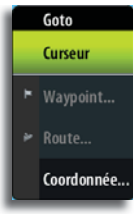
Si vous ne répondez pas, la boîte de dialogue disparaît et le pilote automatique passe en mode No drift en prenant le cap actuel comme ligne de cap.

Si votre manœuvre de contournement prend plus de 60 secondes, le pilote automatique restera en mode STBY (veille).

Navigation avec le système Zeus Touch

Vous pouvez utiliser la fonction Pilote Auto pour guider automatiquement le bateau vers un waypoint spécifique ou le long d'une route composée de waypoints. Les informations de position reçues du GPS seront utilisées pour modifier le cap et guider le bateau le long de la route, vers le prochain waypoint.

Pour que le pilotage soit satisfaisant, il faut que le système Zeus Touch ait des informations de position valides. Le pilotage automatique doit donc être testé et jugé satisfaisant avant que le mode NAV ne soit enclenché :



Vous pouvez démarrer la navigation à partir de n'importe quelle fenêtre en appuyant sur la touche **GO TO / PAGES**. L'option Goto curseur n'est disponible que lorsque le curseur est actif dans l'une des pages Carte, Radar ou Écho. Pour plus d'informations sur la navigation avec le système Zeus Touch, reportez-vous à la section « Navigation avec le système Zeus Touch », à la page 26.

Vous pouvez également lancer la navigation à partir du menu Pilote Auto.

Lorsque vous démarrez le mode Navigation, le pilote automatique maintient automatiquement le bateau sur le segment. Lorsque votre embarcation atteint le rayon d'arrivée pour un waypoint, le pilote automatique émettra un avertissement sonore et affichera un message d'alarme comportant les informations du nouveau cap.

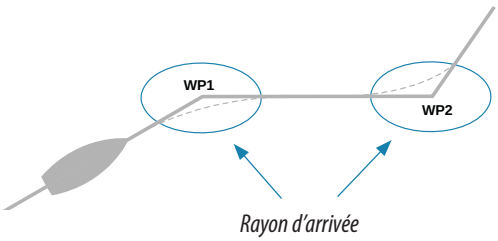
Si l'angle du changement de cap requis pour atteindre le prochain waypoint est inférieur à la limite de changement de cap configurée, le pilote automatique modifiera automatiquement le cap. Si le changement de cap nécessaire pour atteindre le prochain waypoint dépasse la limite configurée, vous êtes invité à vérifier que le changement de cap à effectuer est acceptable.

→ ***Remarque :*** pour plus d'informations sur les paramètres de navigation et pour apprendre à naviguer avec le système Zeus Touch, reportez-vous à la section « Navigation avec le système Zeus Touch », à la page 26.

> ⚠ **Avertissement :** le pilotage automatique ne doit être utilisé qu'en eaux ouvertes. En mode NAV, le pilote automatique maintient le cap actuel et invite l'utilisateur à accepter le changement de cap vers le waypoint de destination.

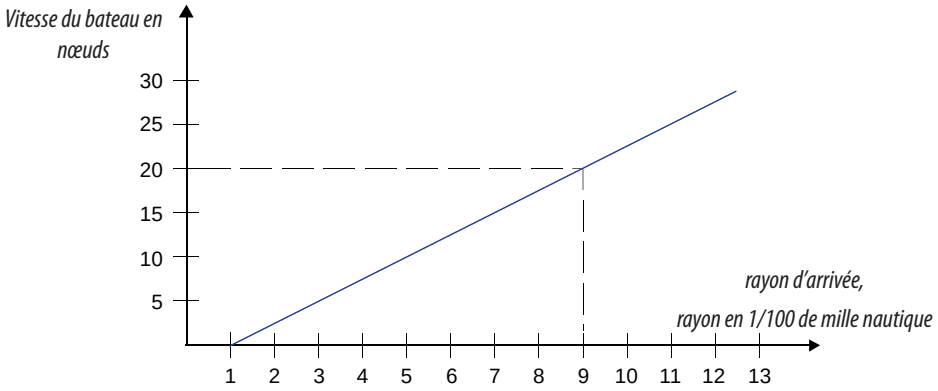
Le cercle d'arrivée au waypoint

Le rayon d'arrivée définit le point auquel un virage est amorcé lorsque vous naviguez le long d'une route.



Le rayon d'arrivée devrait être adapté à la vitesse du bateau. Plus la vitesse est élevée, plus le rayon d'arrivée doit être grand. Le but est de faire en sorte que le pilote automatique démarre le changement de cap en temps voulu afin d'exécuter un virage en douceur jusqu'au segment suivant.

Le tableau ci-dessous peut être utilisé pour sélectionner le rayon d'arrivée au waypoint approprié pour une vitesse donnée.



Exemple : avec une vitesse de 20 nœuds, vous devriez sélectionner un rayon de 0,09 milles nautiques.

→ ***Remarque :*** lorsque vous utilisez la fonction de changement de waypoint automatique, la distance entre deux waypoints d'une route ne doit pas être inférieure au rayon du cercle d'arrivée au waypoint.

Navigation avec le pilote automatique

Plusieurs paramètres de voile doivent être définis avant de passer aux modes VENT ou WindNav. Ces paramètres sont décrits dans le manuel d'installation.

Pilotage d'après la girouette

Le mode VENT n'est disponible que lorsque le système a été configuré pour utilisation sur voilier dans le menu d'installation du pilote automatique.

Avant de passer en mode VENT, vous devez vérifier qu'une entrée valable d'un transducteur de vent est disponible.

Procédez comme suite pour lancer le pilotage en mode VENT :

1. Basculez le pilote automatique en mode AUTO
2. Modifiez le cap du bateau jusqu'à ce que vous obteniez l'angle du vent que vous souhaitez maintenir
3. Appuyez sur la touche **MENU** et sélectionnez Vent

Le cap à suivre (CTS) et l'angle du vent sont saisis à partir du cap au compas et du transducteur du vent à l'instant que vous sélectionnez le mode VENT. À partir de cet instant, le pilote automatique changera le cap pour maintenir constant l'angle avec le vent.

Virement de bord

→ ***Remarque :*** la fonction de virement de bord est disponible uniquement lorsque le système est configuré pour un bateau de type VOILIER.

Les virements de bord ne devraient être entrepris que par vent debout. Essayez la fonction par mer calme et vent faible pour vous familiariser avec son comportement sur votre bateau. En raison de la grande variété de caractéristiques de bateau (du voilier de loisirs aux voiliers de compétition), les performances de la fonction de virement de bord peuvent être très différentes d'un bateau à un autre.

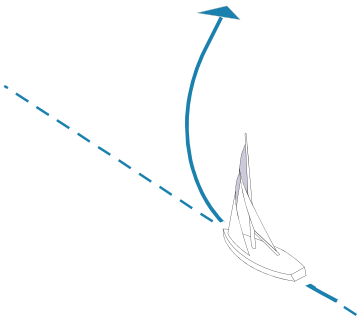
Vous pouvez lancer le fonction de virement de bord à partir des modes AUTO et VENT.

Dans les deux modes, vous pouvez interrompre l'opération de virement de bord en sélectionnant la direction opposée, à condition que la boîte de dialogue du virement de bord soit ouverte. Lorsque la manœuvre est interrompue, le bateau retournera au cap précédent.

Virement de bord en mode Auto

Le virement de bord en mode AUTO est différent qu'en mode VENT. En mode AUTO, l'angle de virement est fixe, tel que configuré par l'utilisateur.

Lorsque la direction du virement de bord est sélectionnée, le pilote automatique change le cap actuel d'après l'angle de virement configuré.



Virement de bord en mode Vent

Les virements de bord en mode VENT, contrairement au mode AUTO, peuvent être exécutés en naviguant avec le vent réel ou apparent en tant que référence. L'angle du vent réel devrait être inférieur à 90 degrés.

L'intensité du virage lors du virement de bord sera donnée par la durée du virement, configurée dans les paramètres de voiliers (voir illustration ci-dessus). La durée du virement de bord dépend également de la vitesse du bateau afin d'éviter la perte de vitesse pendant le virement de bord.

Lorsque vous lancez le virement de bord, le pilote automatique change immédiatement le cap pour atteindre le même angle par rapport au vent mais sur le bord opposé du bateau.

Empannage

Les empannages sont possibles lorsque l'angle du vent réel est supérieur à 120°.

Le temps nécessaire pour réaliser un empannage est déterminé par la vitesse du bateau et doit être le plus court possible.

Prévention de virements de bord et d'empannages

Vous devriez utiliser le pilote automatique avec prudence lorsque vous naviguez par vent de travers ou en louvoyant.

Si les voiles sont mal équilibrées en naviguant par vent de travers, les forces axiales exercées par les voiles sur le mat peuvent pousser le bateau « dans le vent ». Si l'angle par rapport au vent devient inférieur à l'angle minimum spécifique du bateau, la poussée des voiles disparaîtra soudainement et le bateau perdra sa vitesse. À basse vitesse, le safran est moins efficace et le bateau devient alors difficile à manœuvrer.

La fonction de prévention de virements de bord du mode VENT a été implémentée spécialement pour éviter de telles situations. La fonction réagit immédiatement lorsque l'angle du vent apparent devient 5° inférieur à l'angle minimum configuré et une commande de gouvernail est émise.

Par vent arrière, il est difficile de manœuvrer le bateau puisque les vagues arrivent alors de côté ou de l'arrière. Les vagues peuvent forcer le bateau dans un empannage involontaire, ce qui représente un danger, tant pour les membres de l'équipage que pour le gréement.

La fonction de prévention d'empannages est activée lorsque l'angle du vent apparent devient supérieur à 175° ou s'il s'oppose à l'angle du vent configuré. Une commande de gouvernail est alors émise afin d'empêcher un empannage involontaire.

Les fonctions de prévention de virements de bord et d'empannages involontaires ne constituent pas une garantie contre les situations dangereuses. Si l'efficacité du safran et/ou de l'unité de puissance n'est pas appropriée, des situations dangereuses risquent de survenir. Soyez particulièrement attentif dans de telles situations.

Pilotage et navigation en mode Wind Nav. (Vent)

En mode Wind Nav. (Vent), le pilote automatique dirige le bateau d'après les données de vent et de tracé fournies par la fonction de navigation du système Zeus Touch.

En mode Wind Nav. (Vent), le pilote automatique calcule le changement de cap initial nécessaire pour naviguer vers le waypoint actif en prenant également en compte la direction actuelle du vent dans ses calculs.

Utilisation du Zeus Touch dans un système AP24/AP28

Transfert de commande

Si votre unité Zeus Touch est connectée à un système de pilotage automatique incluant une unité de contrôle AP24 ou AP28, il faut savoir qu'il ne peut y avoir qu'une seule unité de contrôle active en même temps. Les unités inactives sont identifiées par le symbole d'une enveloppe à l'écran.

Vous pouvez prendre les commandes d'une unité Zeus Touch inactive via la fenêtre instantanée Pilote Auto, lorsque celle-ci est active, en tournant ou en appuyant sur le bouton rotatif.

Si cette fenêtre n'est pas affichée, vous pouvez prendre les commandes à partir de l'unité Zeus Touch en maintenant la touche STBD/AUTO appuyée pour faire apparaître le menu de sélection du mode et en confirmant le mode actif.

Verrouillage des postes distants

Les unités AP24/AP28 comportent une fonction de verrouillage distant qui permet de verrouiller les autres unités de commande. Les unités verrouillées sont indiquées par un symbole de clé.

Lorsque la fonction de verrouillage à distance est activée sur l'unité AP24/AP28, il ne peut y avoir de transfert de commande vers le système Zeus Touch ou autres unités de contrôle AP sur le système. Seule l'unité de contrôle AP active reste aux commandes.

Vous pouvez déverrouiller les postes distants à partir de l'unité de commande AP24/AP28 qui retient le contrôle.

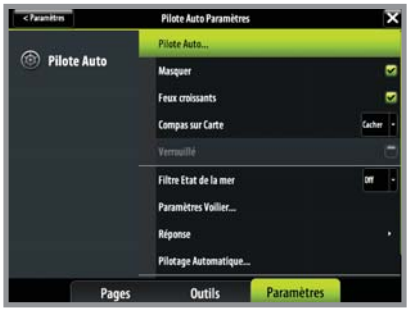
Utilisation du pilote automatique dans un système EVC

Lorsque le système Zeus Touch est connecté à un système EVC via le SG05, vous pouvez prendre le contrôle manuel de la barre, même si vous êtes en mode Pilote Auto.

Dans la fenêtre instantanée Pilote Auto, l'indicateur de mode est remplacé par un tiret indiquant la prise de contrôle sur EVC.

Si aucune commande de gouvernail n'est émise par le système EVC dans un laps de temps prédéfini, le système revient au contrôle du Zeus Touch en mode Standby (Veille).

Fenêtre des paramètres Pilote Auto



La fenêtre des paramètres Pilote Auto donne accès à des réglages qui peuvent être modifiés par l'utilisateur pendant le fonctionnement du pilote automatique.

Pour plus d'informations sur l'installation, consultez le manuel d'installation du Zeus Touch.

Masquer

Les informations du pilote automatique sont indiquées par défaut en superposition sur les pages lorsque la fenêtre instantanée Pilote Auto n'est pas affichée à l'écran. Vous pouvez désactiver ces informations.

Voyants en demi-cercle

Les voyants qui apparaissent en arrière-plan autour du bouton rotatif peuvent être utilisés pour indiquer que le Zeus Touch est sous contrôle du pilote automatique. Lorsqu'ils sont activés, ces voyants sont rouge et vert si le pilote automatique n'est pas en mode Standby (Veille).

Lorsqu'ils sont désactivés, ils sont soumis aux paramètres d'éclairage jour/nuit.

Compas sur Carte

Vous pouvez choisir d'afficher le symbole du compas autour de votre bateau dans la fenêtre de carte. Le symbole du compas disparaîtra lorsque le curseur sera actif dans la fenêtre.

Verrouillage d'une unité Zeus Touch

Si le système comporte deux unités Zeus Touch, l'unité Zeus Touch inactive peut être verrouillée de façon à éviter toute opération non autorisée du pilote automatique.

Lorsque l'unité est verrouillée, cela est indiqué dans la barre de titre de la fenêtre et par un symbole de clé dans le champ du mode.

Lorsque la fonction de verrouillage est utilisée, vous ne pouvez sélectionner aucun mode automatique sur l'unité Zeus Touch.

→ ***Remarque :*** la fonction de verrouillage n'est pas disponible sur l'unité Zeus Touch active qui assure le pilotage automatique.

Si l'unité Zeus Touch fait partie d'un système AP24/AP28, elle peut être verrouillée à partir de l'unité de contrôle AP24/AP28.

Filtre État de la mer

Le filtre État de la mer permet de réduire la sensibilité du pilote automatique et l'activité du gouvernail par mer agitée.

OFF	Le Filtre état mer est désactivé. C'est la valeur par défaut.
AUTO	Réduit la sensibilité du pilote automatique et l'activité du gouvernail au moyen d'un processus adaptateur. La configuration AUTO est recommandée si vous souhaitez utiliser le filtre État de la mer.
MANUEL	Lié à la réponse de la barre dans les paramètres de contrôle décrits précédemment. Vous pouvez l'utiliser pour chercher manuellement le compromis optimal entre le maintien du cap et une activité réduite du safran dans des conditions de mer forte mais stable.

Paramètres de navigation

➔ ***Remarque :*** les réglages relatifs aux paramètres de navigation ne sont disponibles que dans le cas où le type de bateau est configuré en tant que Voilier.

Durée du virement

En mode VENT, l'intensité du virage (temps nécessaire pour exécuter un virement de bord) peut être modifiée. Cela permet aux navigateurs solitaires de s'occuper des voiles et des cordes lors d'un virement de bord.

Les changements de cap, sans virement de bord, seront également exécutés d'après l'intensité de virage configurée ici.

Plage	Changement par étape	Réglages par défaut	Unités
2 - 50	1	12	secondes

Angle de virement

Cette valeur est utilisée pour déterminer le changement de cap en cas de virement de bord en mode AUTO. Si vous appuyez sur les indicateurs bâbord ou tribord dans la fenêtre instantanée Pilote Auto, le cap est modifié en fonction de cette valeur.

Plage	Changement par étape	Réglages par défaut	Unités
50 - 150	1	100	°

Fonction Vent

Lorsque la fonction Vent est réglée sur **AUTO**, le pilote automatique sélectionne automatiquement le pilotage en Vent apparent ou en Vent vrai. La valeur par défaut **AUTO** est recommandée pour la croisière.

En naviguant par vent arrière, le bateau « glisse » sur les vagues. Cela peut entraîner des changements significatifs de vitesse ainsi que des changements importants de l'angle du vent apparent. Pour cette raison, le pilote automatique utilisera la configuration de vent réel, contrairement au vent apparent en naviguant par vent de travers ou en louvoyant.

Barrer d'après le vent apparent est préférable si vous souhaitez atteindre un maximum de vitesse. Le pilote automatique essaiera de maintenir un angle de vent apparent constant, afin d'obtenir une poussée maximale sous une allure donnée des voiles.

En naviguant sur des eaux renfermées, l'angle du vent apparent peut changer soudainement à cause de rafales de vent. Il pourrait alors être préférable de naviguer d'après le vent réel.

Optimisation VMG

Vous pouvez optimiser le VMG (Velocity Made Good) au vent. Lorsqu'elle est sélectionnée, cette fonction est active pendant 5 à 10 minutes après qu'un nouvel angle de vent ait été défini et uniquement si vous naviguez par vent de travers.

Pilotage Layline

Le pilotage « Layline » peut être très utile en navigation. L'erreur transversale (XTE) du navigateur gardera le bateau sur la ligne de tracé. Si l'écart de route du navigateur dépasse 0,15 mille nautique, le pilote automatique calculera la layline et la trace vers le prochain waypoint.

Réponse

Par défaut, le système change d'ensemble de paramètres Haut/Bas d'après la vitesse (bateaux à moteur) ou d'après la vitesse et le vent (voiliers). Vous pouvez toutefois sélectionner manuellement l'ensemble de paramètres à utiliser.

Lorsqu'une entrée de vitesse n'est pas disponible, il est nécessaire de sélectionner un ensemble Haut ou Bas.

Vous avez la possibilité d'affiner le réglage de chacun des deux ensembles de paramètres (HI/LO). Le niveau 4 est le niveau par défaut, avec des valeurs de paramètres déterminés par la fonction de réglage automatique. Si un réglage automatique n'est pas réalisé (non recommandé), les paramètres du niveau 4 adoptent les valeurs par défaut de l'usine.

Un niveau de réponse bas réduit l'activité du safran et assure un pilotage plus « en souplesse ».

Un niveau de réponse élevé augmente l'activité du safran et offre un pilotage plus « serré ». Un niveau de réponse trop élevé provoquera une marche « sinueuse » du bateau.

Pilotage automatique

Cette option affiche une vue d'ensemble de tous les paramètres de pilotage automatique et vous permet de régler les paramètres, si nécessaire.

Pour plus de détails, consultez le manuel d'installation du système AC12/AC42.

Installation

Utilisé pour l'installation et le « commissioning » du pilote automatique. Reportez-vous au manuel d'installation du système AC12/AC42 ou SC05.

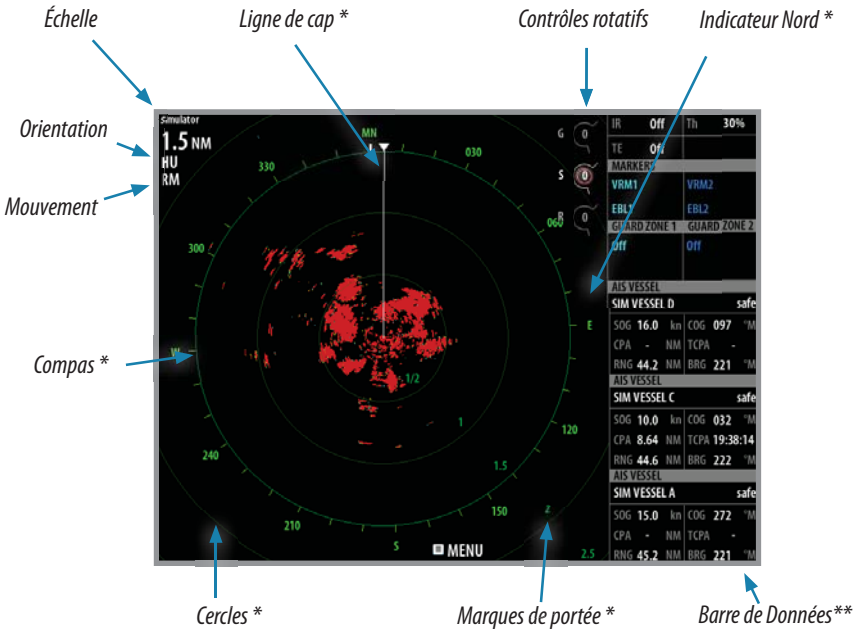
7 Utilisation du radar

La fenêtre du radar peut être configurée sous forme d'écran complet ou combinée avec d'autres fenêtres.

L'image radar peut également être affichée sous forme de superposition aux vues des graphiques 2D et 3D de Navionics existantes. Reportez-vous à la section « Cartes », à la page 14.

→ ***Remarque :*** la superposition du radar requiert des données provenant du compas.

La fenêtre du radar



* Symboles optionnels du radar.

** Uniquement disponible sur les modèles Zeus Touch8 et Zeus Touch12.

Les symboles du radar peuvent être désactivés depuis le menu Radar, ou individuellement comme indiqué dans la section « Fenêtre des réglages du radar », à la page 54.

Les modes opérationnels du radar

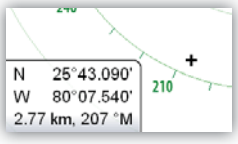
Le contrôle des modes opérationnels du radar s'effectue à partir de l'unité Zeus Touch. Les modes suivants sont disponibles :

Désactivé
L'alimentation de l'antenne est coupée.

Veille
L'antenne est alimentée, mais le radar n'émet pas.

Émettre
L'antenne est alimentée et émet. Les cibles détectées sont tracées sur le PPI (Position Plan Indicator) du radar.

Utilisation du curseur dans la fenêtre du radar



Par défaut, le curseur n'apparaît pas sur l'image radar.

Lorsque vous touchez la fenêtre du radar, le curseur et la fenêtre de position du curseur sont activés.

Le curseur permet d'effectuer une mesure de la distance à une cible et de sélectionner des cibles, tel que décrit plus loin dans la présente section.

Pour supprimer le curseur et ses éléments de la fenêtre, appuyez sur la touche **Effacer curseur** de la fenêtre ou la touche **X**.

Optimisation de l'image Radar

Il est possible d'améliorer l'image radar en réglant la sensibilité du radar et en filtrant les échos aléatoires qui proviennent de la mer et des conditions météorologiques.

Vous pouvez effectuer la sélection dans les images de contrôle en touchant l'image choisie ou en appuyant sur le bouton rotatif . Le contrôle actif s'étend et affiche son nom complet. Vous pouvez ensuite régler la valeur en tournant le bouton ou en faisant glisser à la verticale le contrôle que vous souhaitez régler.

Gain

Le gain permet de contrôler la sensibilité du récepteur radar.

Un niveau de gain plus élevé rend le radar plus sensible aux échos et permet de distinguer des cibles plus faibles. Si le niveau de gain est trop élevé, l'image pourrait être brouillée par des interférences.

Le réglage du gain propose un mode manuel et un mode automatique. Vous pouvez alterner les modes en appuyant sur le bouton rotatif et en le maintenant enfoncé. Il vous est uniquement possible de régler la valeur du gain en mode manuel en tournant le bouton rotatif ou en faisant glisser le curseur à la verticale sur le contrôle du gain.

Filtre retour de mer

Le filtre retour de mer est utilisé pour atténuer l'effet des échos aléatoires des vagues ou des retours de mer à proximité du bateau.

L'augmentation du filtrage de retour de mer permet de réduire la quantité de parasites à l'écran causés par les échos des vagues.

Une pression prolongée sur le bouton rotatif permet d'alterner les modes disponibles du filtre retour de mer. Il vous est uniquement possible de régler la valeur du filtre retour de mer en mode manuel en tournant le bouton rotatif ou en faisant glisser le curseur à la verticale sur le contrôle du filtre retour de mer.

Filtre-pluie

Le filtre-pluie est utilisé pour atténuer l'effet de la pluie, de la neige ou d'autres conditions météorologiques sur l'image radar.

Réglez sa valeur en faisant tourner le bouton rotatif ou en faisant glisser à la verticale le contrôle du filtre-pluie.

Cette valeur ne doit pas être trop élevée pour éviter de filtrer des cibles réelles.

Rejet d'interférences des radars

Des interférences peuvent être causées par les signaux provenant d'autres unités radar fonctionnant sur la même bande de fréquence.

Un réglage élevé réduira les interférences provenant d'autres radars.

Afin de ne pas éliminer des cibles faibles, le rejet d'interférences doit avoir une valeur faible lorsqu'il n'y a pas d'interférences provenant d'autres radars.

Positionnement du centre du radar

Vous pouvez déplacer le centre PPI du radar dans différentes positions dans la fenêtre du radar, puis sélectionner la manière dont le symbole de votre bateau se déplacera sur l'image radar.

Le mouvement du radar est indiqué en haut à gauche de la fenêtre du radar par TM (True motion ou Mouvement Vrai) ou RM (Relative motion ou Mouvement Relatif).

La position du radar peut uniquement être modifiée lors de l'émission du radar.

Centre

Position par défaut. Le centre PPI du radar se situe au centre de la fenêtre du radar.

Voir Devant

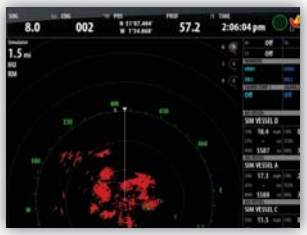
Déplace le centre PPI du radar en bas de la fenêtre pour permettre une vision maximale vers le devant.

Décalage

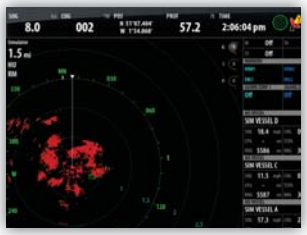
Vous permet de déplacer le centre PPI vers n'importe quelle position sur la fenêtre du radar.

1. Sélectionnez l'option Offset dans le menu
2. Touchez l'écran à l'endroit où vous souhaitez positionner le centre du radar
3. Confirmez le réglage en appuyant sur la touche **SAVE OFFSET** (Sauver offset) située en haut de l'écran ou sur la touche **MENU**

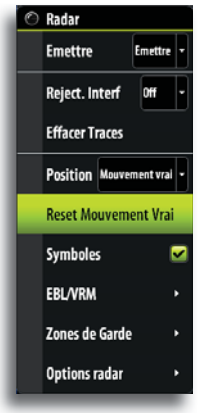
Centre



Voir Devant



Décalage personnalisé



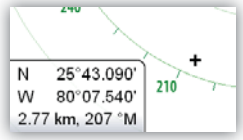
Mouvement Vrai

Dans le mode Mouvement Vrai, votre bateau ainsi que les cibles en mouvement se déplacent sur l'écran du radar au fur et à mesure de votre parcours. Tous les objets immobiles restent dans une position fixe. Lorsque le symbole du bateau atteint l'extrémité de l'écran, l'image radar est retracée par un repositionnement de son symbole au centre de l'écran.

Lorsque le mode Mouvement Vrai est sélectionné, le menu s'étend pour proposer l'option Reset Mouvement Vrai. Celle-ci permet de réinitialiser manuellement l'image radar et le symbole du bateau au centre de l'écran.

Mesure de la distance et du cap à une cible

Utilisation du curseur



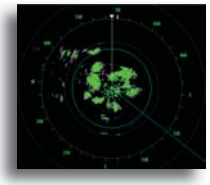
Par défaut, le curseur n'apparaît pas sur l'image radar.

Lorsque vous touchez la fenêtre du radar, le curseur devient visible et sa fenêtre de position est activée pour afficher la mesure de la distance et du cap de votre bateau au niveau de la position du curseur.

Cercles

Les cercles s'affichent à des distances prédéterminées du bateau en fonction de la portée du radar.

Vous pouvez les utiliser pour estimer la distance à un écho du radar.



EBL/VRM

La ligne de cap électronique (electronic bearing line ou EBL) et le marqueur de distance variable (variable range marker ou VRM) permettent de réaliser des mesures rapides de la portée et de la distance aux bateaux et aux zones terrestres situés dans la portée du radar. Vous pouvez placer jusqu'à deux EBL/VRM sur l'image radar.

Par défaut, l'EBL/VRM est positionné au centre du bateau. Il est toutefois possible de décaler ce point de référence pour le placer dans n'importe quelle position sur l'image radar

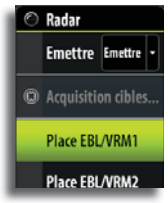
Vous pouvez positionner l'EBL/VRM à l'aide du curseur et modifier la position du marqueur tel que décrit ci-après.

Une fois positionné, vous pouvez rapidement activer/désactiver l'EBL/VRM en touchant les marqueurs correspondants dans la barre de données.

Définition d'un marqueur EBL/VRM

1. Vérifiez que le curseur n'est pas actif dans la fenêtre du radar (en appuyant sur la touche **X**)
2. Activez le menu
3. Sélectionnez l'un des marqueurs EBL/VRM
4. Choisissez ensuite la méthode de réglage, puis touchez l'écran pour régler le marqueur
5. Appuyez sur la touche de la fenêtre pour enregistrer la position du marqueur

Une fois positionné, vous pouvez rapidement activer/désactiver l'EBL/VRM en touchant la section correspondante dans la barre de données (modèles Zeus Touch8 et Zeus Touch12 uniquement).



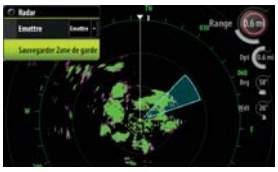
Positionnement rapide des marqueurs EBL/VRM à l'aide du curseur

1. Touchez la fenêtre du radar pour positionner le curseur
2. Activez le menu
3. Sélectionnez l'un des marqueurs EBL/VRM
   - La ligne EBL et le cercle VRM se positionnent alors en fonction de la position du curseur
4. Si nécessaire, touchez la fenêtre pour repositionner le marqueur
5. Appuyez sur la touche de la fenêtre **Save EBL/VRM (Sauver EBL/VRM)** ou activez le menu pour enregistrer la position

Définition d'une zone de garde autour de votre bateau

Une zone de garde est une zone (circulaire ou sous forme de secteur) que vous pouvez définir sur l'image radar. Une fois activée, une alarme vous alerte lorsqu'une cible de radar entre dans cette zone ou lorsqu'elle la quitte.

Définition d'une zone de garde



1. Activez le menu
2. Sélectionnez l'une des zones de garde
3. Sélectionnez sa forme
4. Sélectionnez **Régler...** pour positionner la zone, puis touchez et faites glisser l'écran ou utilisez le bouton rotatif pour régler la portée, la profondeur, le cap et la largeur
5. Enregistrez la position en touchant la touche de la fenêtre ou en activant le menu

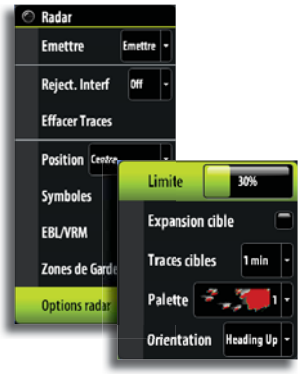
Une fois positionnée, vous pouvez rapidement activer/désactiver les zones de garde en touchant la section correspondante de la barre de données (modèles Zeus Touch8 et Zeus Touch12 uniquement).

Réglages de l'alarme

Une alarme s'active lorsqu'une cible de radar enfreint les limites d'une zone de garde. Vous pouvez choisir d'activer l'alarme lorsque la cible entre dans la zone en question ou lorsqu'elle la quitte.

Sensibilité

La sensibilité des zones de garde peut être réglée afin de supprimer les alarmes pour les petites cibles.



Options radar

La limite du radar

La limite détermine la puissance requise des signaux radar les plus faibles. Les échos situés en dessous de cette limite sont filtrés et ne sont pas affichés.

Valeur par défaut : 30 %.

Augmentation cible

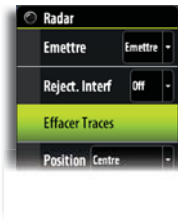
L'option Augmentation cible est utilisée pour augmenter la taille des cibles de radar.

Expansion cible

L'expansion cible permet de passer outre la longueur d'impulsion du radar par défaut et de l'augmenter afin d'obtenir des retours de cible plus importants.

Traces cibles

Vous pouvez définir combien de temps la trace laissée par chaque cible doit rester visible dans la fenêtre du radar. Vous pouvez également désactiver (OFF) les traces des cibles.



→ ***Remarque :*** le mode Mouvement Vrai est recommandé lorsque vous utilisez les traces cibles

Effacer les traces des cibles de la fenêtre

Lorsque des traces cibles sont affichées dans la fenêtre, le menu du radar s'étend pour proposer une option vous permettant d'effacer provisoirement les traces des cibles de la fenêtre de votre radar. Les traces des cibles apparaîtront de nouveau à moins que vous ne les désactiviez comme décrit plus haut.

La palette du radar

Différentes couleurs (palettes) peuvent être utilisées pour représenter les détails dans la fenêtre de votre radar.

Orientation du radar

L'orientation du radar est indiquée en haut à gauche de la fenêtre du radar par HU (Heading UP), NO (North Up) ou CU (Course Up).

Heading Up

Tourne l'image radar pour afficher le cap actuel du bateau directement sur l'image radar.

North Up

Fait pivoter l'image radar en plaçant la direction Nord vers le haut.

Course Up

Fait pivoter l'image radar pour afficher l'itinéraire de navigation actuel directement en haut.

Cette option fonctionne uniquement lorsque le Zeus Touch navigue sur une route active. Si vous ne naviguez pas sur une route active, l'orientation Heading Up sera utilisée jusqu'au démarrage de la fonction de navigation.

Balayage rapide

(Broadband Radar™ uniquement).

Augmente la vitesse de l'antenne lorsque la portée est réglée au maximum sur 2 nm. Cette option permet d'obtenir des mises à jour plus rapides des mouvements de cible sur cette échelle.

Courbe STC

(Broadband Radar™ uniquement).

La courbe STC (Sensitivity Time Control) contrôle la sensibilité des signaux radar à proximité de votre bateau. Votre sélection doit être effectuée en fonction de l'état de la mer.

Cibles MARPA

Si le Zeus Touch comporte un compas, la fonction MARPA (Mini Automatic Radar Plotting Aid) peut être utilisée pour suivre jusqu'à dix cibles de radar.

Vous pouvez définir des alarmes destinées à vous alerter en cas de rapprochement excessif d'une cible. Voir la section « Réglages des cibles MARPA », à la page 52.

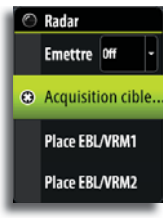
Le suivi MARPA est un outil très utile pour éviter les collisions.

→ ***Remarque :*** la fonction MARPA requiert les données de direction requises aussi bien pour le radar que pour le Zeus Touch.

Symboles des cibles MARPA

Le système Zeus Touch utilise les symboles des cibles indiqués ci-dessous.

Symbole	Description
	Acquisition d'une cible MARPA. S'effectue généralement avec 10 rotations complètes maximum de l'antenne.
	Suivi d'une cible MARPA « dormante » (sans erre ou au mouillage).
	Suivi d'une cible MARPA avec erre sans danger avec sa ligne d'extension de cap.
	Cible MARPA dangereuse. Une cible est considérée comme dangereuse en fonction des réglages CPA, TCPA et Distance AIS. Voir « Réglages des alarmes du bateau », à la page 53
	Quand aucun signal n'est reçu d'une cible pendant une période définie, cette cible sera considérée comme perdue. Le symbole de la cible indique la dernière position connue de la cible avant que la réception de signaux de cette cible ne soit perdue.
	Cible MARPA sélectionnée et activée en touchant son icône. La cible revient à son symbole par défaut lorsque le curseur est retiré.



Suivi des cibles MARPA

1. Touchez la cible dans la fenêtre du radar
2. Sélectionnez **Acquisition cible** dans le menu
3. Répétez cette procédure pour d'autres cibles

Une fois vos cibles identifiées, il est possible qu'un maximum de 10 balayages radar soit nécessaire pour acquérir et suivre la cible.

Annulation de cibles MARPA

Lorsque des cibles sont suivies, le menu du radar s'étend pour proposer des options permettant d'annuler des cibles individuelles ou d'interrompre la fonction de suivi.

Vous pouvez annuler le suivi de chaque cible en touchant son icône avant d'activer le menu.

Affichage des informations sur les cibles

Des informations de base sur les cibles peuvent être affichées dans la barre de données.

Vous pouvez également utiliser les pages Outils pour afficher des informations à propos des cibles.

Réglages des cibles MARPA

Plusieurs réglages de bateau permettent de définir des limites d'alarme ainsi que la manière dont les cibles sont affichées sur votre image radar.

Traces cibles et cercles de sécurité

Vous pouvez définir la longueur de la trace d'une cible MARPA afin de suivre plus facilement son mouvement.

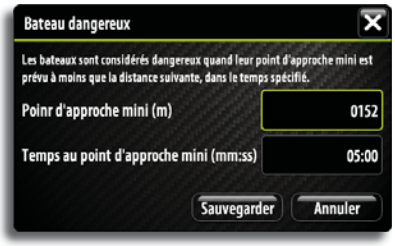
Un cercle peut être placé autour de la cible MARPA pour présenter la zone dangereuse. Voir la section « Définition d'un bateau comme dangereux », à la page 53.

Les lignes Extension du bateau

Définit la longueur des lignes d'extension de votre bateau, mais aussi des autres.

La longueur des lignes d'extension est définie sous forme de distance fixe ou pour indiquer la distance que parcourra le bateau pendant la période sélectionnée.

Définition d'un bateau comme dangereux


Bateau dangereux
Les bateaux sont considérés dangereux quand leur point d'approche mini est prévu à moins que la distance suivante, dans le temps spécifié.
Poinr d'approche mini (m)
0152
Temps au point d'approche mini (mm:ss)
05:00
Sauvegarder
Annuler

Vous pouvez définir un bateau comme dangereux en fonction du CPA (Closest Point of Approach ou point d'approche mini) ou du TCPA (Time to Closest Point of Approach ou Temps au point d'approche mini). Lorsque votre bateau s'approche à cette distance d'un bateau, le symbole change pour afficher le symbole de cible « dangereuse ». Une alarme est alors déclenchée si cette option est activée dans la fenêtre Réglages Alarmes.

Réglages des alarmes du bateau

Vous pouvez définir plusieurs alarmes de bateau destinées à vous alerter en cas d'approche par une cible des limites de portée prédéfinies ou de perte d'une cible précédemment identifiée.

ID de l'alarme	Description
Bateau dangereux	Contrôle si une alarme doit être activée lorsqu'un bateau s'approche du CPA ou du TCPA prédéfini. Voir ***Définition d'un bateau comme dangereux*** ci-dessus. → ***Remarque :*** la case à cocher indique si l'info-bulle des alarmes sera affichée et si une alarme sera activée. Le CPA et le TCPA définissent si un bateau peut être considéré comme dangereux, que l'état soit activé ou désactivé.
Cible MARPA perdue	Permet de définir si une alarme doit être activée lorsqu'une cible MARPA est perdue
MARPA non disponible	Permet de définir si une alarme doit être activée si les entrées requises de MARPA ne fonctionnent pas (position GPS valide et compas connecté au serveur du radar)

Superposition du radar

Vous pouvez superposer l'image radar sur la carte. Cela peut vous aider à l'interpréter correctement grâce à l'association des cibles du radar aux objets indiqués dans la carte.

Si vous sélectionnez la superposition du radar, les fonctions opérationnelles de base du radar vous sont proposées dans le menu de la fenêtre Carte.

Fenêtre des réglages du radar

Symboles du radar

Vous pouvez activer ou désactiver les symboles optionnels du radar sur la page des réglages du radar. Reportez-vous à l'illustration des éléments du radar optionnels.

Barre de Données

Active ou désactive la barre de données du radar. Reportez-vous à l'illustration, page 47.

La barre de données peut afficher jusqu'à 3 cibles, la plus proche placée en haut. Vous pouvez choisir d'afficher les cibles MARPA en haut et devant les cibles AIS, même si ces dernières sont plus proches de votre bateau.

→ ***Remarque :*** la barre de données est uniquement disponible pour les modèles T8 et T12.

Réglages MARPA

Permet d'ajouter des traces cibles et d'indiquer une zone de garde autour d'une cible MARPA. Reportez-vous à la description figurant dans les pages précédentes.

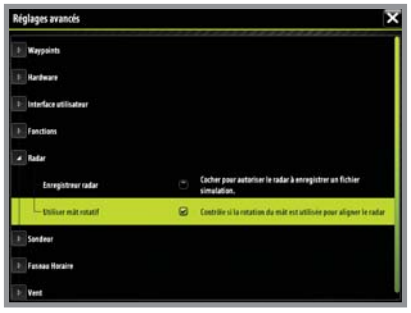
Installation

L'option Installation est utilisée pour l'installation du radar décrite dans le manuel d'installation du Zeus Touch.

Rotation du mât

Si une source valide d'angle de mât est disponible sur le réseau, vous avez la possibilité de modifier l'angle de mât et/ou l'azimut du radar entraîné par la rotation du mât.

Cette fonction peut être activée ou désactivée dans le menu Réglages avancés comme indiqué ci-dessous.



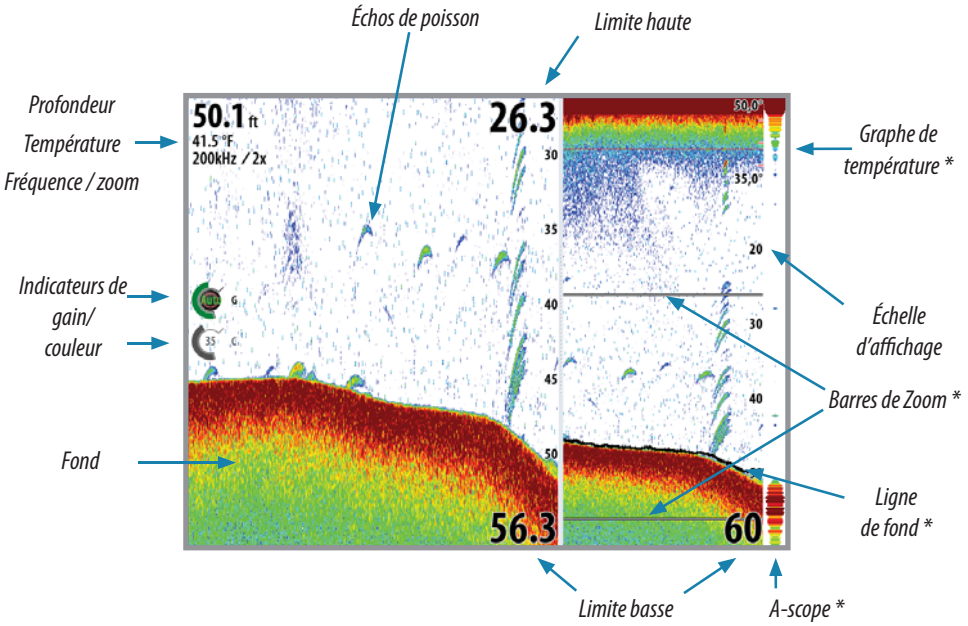
8

Le sondeur

La fonction du sondeur fournit un aperçu de l'eau et du fond marin sous votre bateau pour vous permettre de détecter les poissons et d'examiner la structure du fond de la mer.

Le sondeur affiche la colonne d'eau qui se déplace de droite à gauche dans la fenêtre.

Vous pouvez sélectionner une vue en plein écran ou plusieurs affichages combinés, tel que décrit plus loin dans ce chapitre.



* Éléments graphiques optionnels du sondeur

→ ***Remarque :*** vous pouvez activer ou désactiver individuellement les images du sondeur optionnelles. Reportez-vous à la section intitulée « La fenêtre des réglages du sondeur », à la page 60.

Configuration de la fenêtre du sondeur

La configuration de la fenêtre du sondeur s'effectue dans le menu principal de la fenêtre.

L'Échelle

Le réglage de l'échelle détermine la profondeur de l'eau visible à l'écran.

Échelle Auto

Si vous sélectionnez Auto, le système affiche automatiquement la hauteur totale entre la surface de l'eau et le fond marin.

Niveaux d'échelle prédéfinis

Vous pouvez choisir parmi plusieurs niveaux d'échelle prédéfinis.

Échelle Personnalisée

Cette option vous permet de configurer manuellement les limites haute et basse de l'échelle.

La fenêtre du sondeur peut être configurée sous forme de vue simple ou de vue combinée où les fenêtres de gauche et de droite présentent un affichage différent.

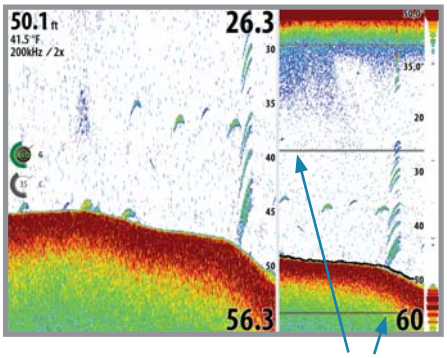
Options d'affichage combiné

Zoom

Le mode Zoom fournit une vue agrandie de l'image du sondeur à gauche de la fenêtre.

Par défaut, le niveau de zoom est configuré sur 2x. Vous pouvez sélectionner des facteurs de zoom jusqu'à 8x à partir du menu déroulant.

Les barres de zoom de l'échelle situées à droite de l'écran indiquent l'échelle agrandie. Si vous augmentez le facteur de zoom, l'échelle sera réduite. Cela se reflétera par une réduction de la distance entre les deux barres de zoom.



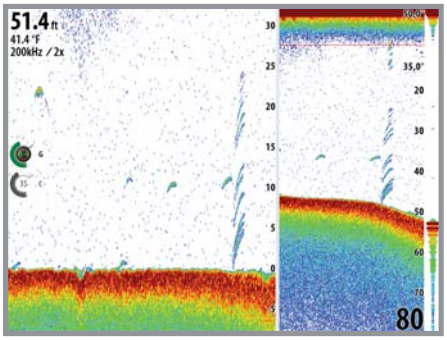
Barres de zoom

Suivi Fond

Le mode Suivi Fond s'avère utile lorsque vous souhaitez afficher les échos à côté du fonds marin.

Dans ce mode, la fenêtre gauche affiche une vue « aplatie » du fond marin. L'échelle d'affichage est modifiée pour mesurer à partir du fond marin (0) vers la surface. Le fond marin et la ligne zéro sont toujours affichés dans la fenêtre de gauche, indépendamment de l'échelle d'affichage sélectionnée.

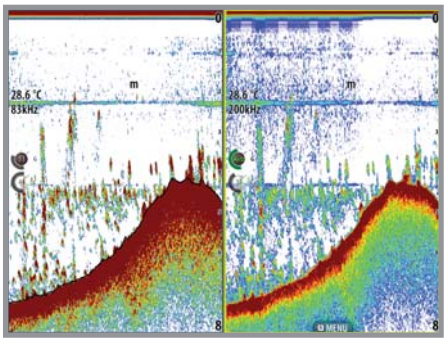
Le réglage du facteur d'échelle figurant dans la fenêtre de gauche s'effectue tel que décrit pour l'option Zoom.



Fréquence d'écho

L'unité Zeus Touch prend en charge les fréquences de plusieurs transducteurs. Les fréquences disponibles dépendent du module sondeur et du modèle de transducteur connecté à l'unité.

Vous pouvez afficher simultanément deux fréquences à la fois en configurant un écran divisé de sondeur.



Réjection bruit

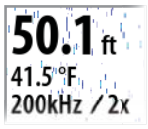
Des interférences provenant des pompes de fond de cale, de vibrations du moteur, de bulles d'air, etc., peuvent brouiller l'image du sondeur.

Les options de filtrage de bruit permettent de filtrer les interférences et de réduire la quantité de parasites à l'écran.

La vitesse de défilement

Vous pouvez sélectionner la vitesse de défilement de l'image du sondeur à l'écran. Une vitesse de défilement élevée actualise plus rapidement l'image à l'écran, tandis qu'une vitesse de défilement faible présente un historique plus long.

Utilisation du zoom



Vous pouvez utiliser les touches **IN / OUT** pour sélectionner le niveau de zoom sur l'image du sondeur.

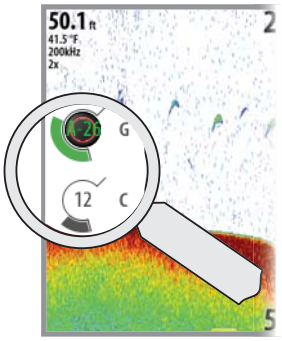
Le niveau de zoom s'affiche en haut à gauche de la fenêtre du sondeur.

Lorsque vous effectuez un zoom avant, le fond de la mer continue figure près du bas de l'écran, que ce soit en mode Échelle Auto ou en mode Échelle manuelle.

Si l'échelle est configurée sur une valeur considérablement inférieure à la profondeur actuelle, l'unité ne sera pas en mesure de trouver le fond marin lorsque vous utiliserez le zoom.

Si le curseur est actif, l'unité effectuera un zoom avant à l'endroit de son pointage.

Réglage des paramètres d'intensité des couleurs et de la valeur du gain



Gain

Le gain permet de contrôler la sensibilité du sondeur.

Plus vous augmentez le gain, plus l'image est détaillée. Cependant, une valeur de gain trop élevée pourrait introduire des interférences dans l'image. Inversement, si la valeur du gain est trop faible, certains échos pourraient ne pas être affichés.

Gain Auto

La fonction Gain Auto maintient la sensibilité à un niveau approprié dans la plupart des conditions.

En mode Gain Auto, vous pouvez configurer un décalage positif ou négatif qui sera appliqué au gain auto. Ce décalage est indiqué par A-40 - A40.

Couleur

Des couleurs différentes sont assignées aux échos puissants ou faibles pour indiquer la différence de puissance du signal. Les couleurs appliquées dépendent de la palette que vous sélectionnez.

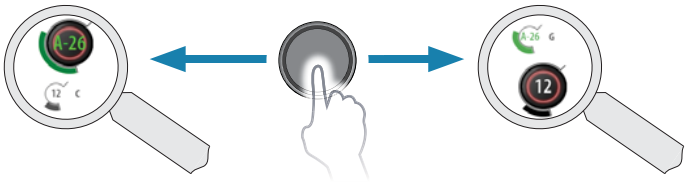
Plus vous augmentez le paramètre d'intensité des couleurs, plus les échos seront nombreux à figurer dans la couleur des échos puissants de la gamme.

Réglage de la valeur du gain et des paramètres d'intensité des couleurs

Le réglage de la valeur du gain et des paramètres d'intensité des couleurs s'effectue à l'aide du bouton rotatif.

Sélectionnez les paramètres Gain ou Couleur en appuyant sur le bouton rotatif. Le contrôle actif s'étend et affiche son nom complet. Vous pouvez ensuite régler la valeur à l'aide du bouton rotatif.

Appuyer de manière prolongée sur le bouton rotatif lorsque Gain est sélectionné permet d'alterner entre les options Auto et Manuel.



Si aucun réglage n'est apporté dans un délai de 3 secondes, les contrôles retournent à la taille par défaut.

Utilisation du curseur dans la fenêtre du sondeur

Par défaut, le curseur n'apparaît pas dans l'image du sondeur.

Lorsque vous touchez l'écran, le curseur apparaît, la profondeur de la position du curseur s'affiche, et la fenêtre d'information et la barre d'historique s'activent.

Effacer curseur

Pour supprimer le curseur et ses éléments de la fenêtre, appuyez sur la touche **Effacer curseur** de la fenêtre ou la touche **X**.

Visualisation de l'historique du sondeur

À chaque fois que le curseur est affiché sur une fenêtre du sondeur, la barre de défilement rouge s'affiche également. La barre de défilement affiche l'image que vous êtes en train de visualiser par rapport à l'historique complet de l'image du sondeur enregistré.

La barre de défilement située à l'extrême droite indique que vous êtes en train de visualiser les derniers sondages. Si vous positionnez le curseur à gauche de l'écran, la barre d'historique commence à défiler vers la gauche et le défilement automatique qui s'effectue au fur et à mesure de l'arrivée des nouveaux sondages est désactivé.

Vous pouvez créer un panorama de l'historique de l'image en faisant glisser le curseur vers la gauche ou la droite de l'écran.

Pour poursuivre le défilement normal, touchez le bouton de la fenêtre **Effacer curseur** ou appuyez sur la touche **X**.

Fixation d'un indicateur sur une image du sondeur

Vous pouvez fixer un indicateur sur la position du bateau en appuyant sur la touche **MENU** et en la maintenant enfoncée.

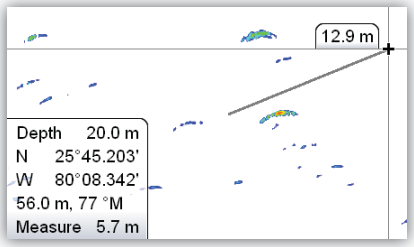
Vous pouvez fixer un indicateur sur un élément sélectionné du sondeur en touchant l'écran, puis en activant le menu.

→ ***Remarque :*** seuls les indicateurs placés à l'aide du curseur contiendront des données relatives à la profondeur.

Mesure de distances

Vous pouvez utiliser le curseur pour mesurer la distance entre la position de deux points dans l'image du sondeur. Il est plus facile d'utiliser la fonction de mesure lorsque l'image du sondeur est mise en pause.

1. Activez le menu pour démarrer la fonction de mesure
   - Le curseur sera placé au centre de la fenêtre et la distance sera mesurée à partir de cette position
2. Touchez l'écran pour sélectionner le second point de mesure
   - Une ligne est alors tracée entre les points de mesure et la distance apparaîtra dans la fenêtre Informations



Lorsque vous appuyez sur le bouton de la fenêtre **Mesure terminée** ou sur la touche **X**, le sondeur poursuivra le défilement normal.

Mise en pause du sondeur

Vous pouvez mettre en pause le sondeur pour examiner ses échos. L'activation de cette fonction s'effectue sur « La fenêtre des réglages du sondeur » (voir page 60).

Cette fonction est très utile lorsque vous souhaitez positionner avec précision un waypoint dans la fenêtre du sondeur ou si vous utilisez le curseur pour mesurer la distance entre 2 éléments de l'image.

Enregistrement des données du sondeur

Vous pouvez enregistrer les données du sondeur et les sauver en interne dans l'unité Zeus Touch ou sur une carte Micro-SD introduite dans le lecteur de carte de l'unité.

L'activation de cette fonction s'effectue sur « La fenêtre des réglages du sondeur » (voir page 60).

Vous disposez maintenant des options suivantes :

Bytes par pulse

Sélectionnez le nombre d'octets par seconde à utiliser lors de l'enregistrement du fichier journal. Un nombre d'octets plus élevé permet d'obtenir une meilleure résolution mais augmentera la taille du fichier en comparaison avec un nombre inférieur d'octets.

Ouvrir tous les canaux

Enregistre toutes les données du sondeur simultanément.

Lorsque vous enregistrez tous les canaux, les fichiers sont enregistrés au format SL2 au lieu du format .slg.

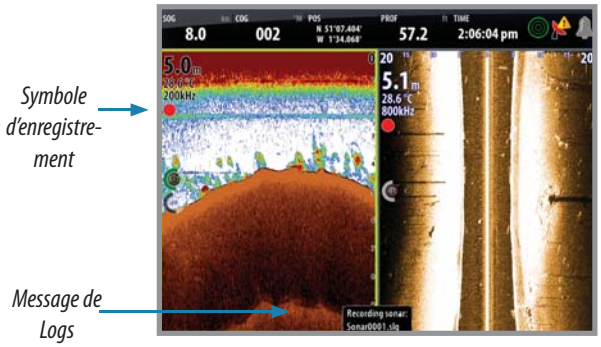
Connecter au format XTF

Format de Logs optionnel des données SideScan. Il est uniquement disponible lorsqu'une unité StructureScan est connectée.

Ce format ne permet pas d'enregistrer tous les canaux dans un seul fichier. Il est utilisé pour la prise en charge d'applications de tiers sur le PC (par ex. SonarWiz) qui doivent accéder aux données StructureScan.

Lorsque l'image du sondeur est enregistrée, un symbole rouge clignote et un message apparaît périodiquement dans la partie inférieure de l'écran.

Le graphique montre que les données traditionnelles du sondeur et les données StructureScan sont enregistrées



Vous pouvez arrêter l'enregistrement du sondeur en sélectionnant à nouveau la fonction Enregistrement sondeur.

Visualisation des données enregistrées du sondeur

Les fichiers du sondeur enregistrés en interne et en externe peuvent être visualisés, s'ils sont sélectionnés.

Le fichier s'affiche sous forme d'image mise en pause et vous pouvez contrôler le défilement et l'affichage à l'aide du menu Rejouer (Replay).

Vous pouvez utiliser le curseur de l'image rejouée puis créer un panorama de l'image en touchant l'écran, et en le faisant glisser comme sur une image d'écho normale.

Si un ou plusieurs canaux ont été enregistrés dans le fichier d'écho sélectionné, vous pouvez sélectionner le canal à afficher.

Vous pouvez quitter le mode Rejouer (Replay) en appuyant sur la touche **X** ou sur le symbole ☒ situé en haut à droite.

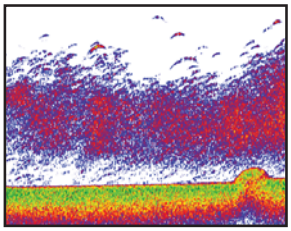
Options Sondeur

Palettes

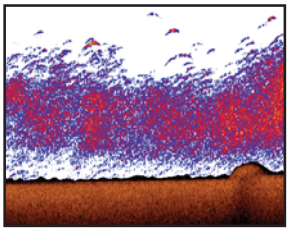
Plusieurs palettes d'affichage offrant différents degrés de couleur et de luminosité sont proposées.

Couleur fond

L'option Couleur fond colore en une teinte brune tout le fond et la structure dure de la zone du fond. Cela permet de distinguer clairement les poissons et la végétation du fond marin.



Sans couleur de fond



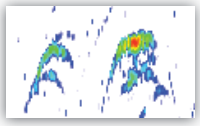
Avec couleur de fond

Éléments graphiques optionnels du sondeur

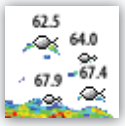
Chacune des images du sondeur peut être activée ou désactivée. Reportez-vous au graphique figurant à la page 55.

Les échos de poissons

Vous pouvez choisir la manière dont les échos s'afficheront sur l'image du sondeur.



Échos traditionnels de poissons



Symboles de poissons et indication de profondeur

Superposition avec StructureScan™

Lorsqu'une unité StructureScan est connectée à votre système Zeus Touch, vous pouvez superposer une image DownScan sur l'image d'écho normale.

Lorsqu'il est activé tel que décrit ci-dessous, le menu du sondeur s'étend pour proposer les options StructureScan de base.

Le réglage du gain des deux images peut être effectué tel que décrit à la section « Réglage des paramètres d'intensité des couleurs et de la valeur du gain », à la page 57.

Pour plus d'informations sur StructureScan, reportez-vous à la section intitulée « StructureScan™ », à la page 62.

La fenêtre des réglages du sondeur

La source du sondeur

Si votre réseau comporte plusieurs sondeurs, vous pouvez sélectionner celui qui représentera la source pour cette unité Zeus Touch.

Réseau sondeur

Vous pouvez partager le sondeur connecté à cette unité Zeus Touch sur le réseau.

Pour plus d'informations sur les instructions de configuration des sondeurs, veuillez vous reporter au manuel d'installation du Zeus Touch.

La vitesse ping

L'option Vitesse Ping permet de configurer la vitesse d'émission du transducteur dans l'eau. Une vitesse ping élevée fait avancer plus rapidement l'image à l'écran, tandis qu'une vitesse ping faible affiche un historique plus long. Les réverbérations pouvant être occasionnées par une vitesse ping trop élevée risquent de provoquer des interférences à l'écran.

TVG

L'action des vagues, des sillages et de l'inversion de température peut brouiller l'affichage à proximité de la surface. L'option TVG réduit le brouillage près de la surface en réduisant la sensibilité du récepteur près de la surface.

Mise en pause du sondeur

Voir page 58.

Overlay downscan

Lorsqu'une unité StructureScan est connectée à votre système Zeus Touch, vous pouvez superposer des images DownScan sur l'image d'écho normale.

Lorsqu'il est activé, le menu du sondeur s'étend pour proposer les options StructureScan de base. Reportez-vous à la section « Superposition avec StructureScan™ » décrite précédemment.

Enregistrement et visualisation des données du sondeur

Voir page 58.

Cherche fond

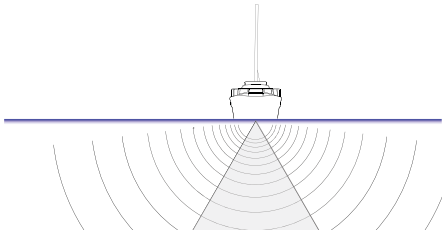
Le bruit peut provoquer des recherches du sondeur à des profondeurs invraisemblables.

Vous pouvez éviter que ces conditions provoquent des interférences avec le fonctionnement du sondeur en réglant l'option Cherche Fond.

9 StructureScan™

StructureScan™ est un module matériel optionnel utilisant une fréquence élevée pour fournir une image du fond en haute résolution.

StructureScan™ fournit, avec SideScan, une couverture très détaillée d'une largeur de 150 m (480 ft), tandis que DownScan™ permet d'obtenir des images parfaites de la structure et des poissons se trouvant directement sous votre bateau, à une profondeur de 90 m (300 ft).



La fenêtre StructureScan™ est accessible via l'icône de raccourci de la fenêtre **Pages** lorsque le boîtier externe StructureScan et un transducteur ont été installés.

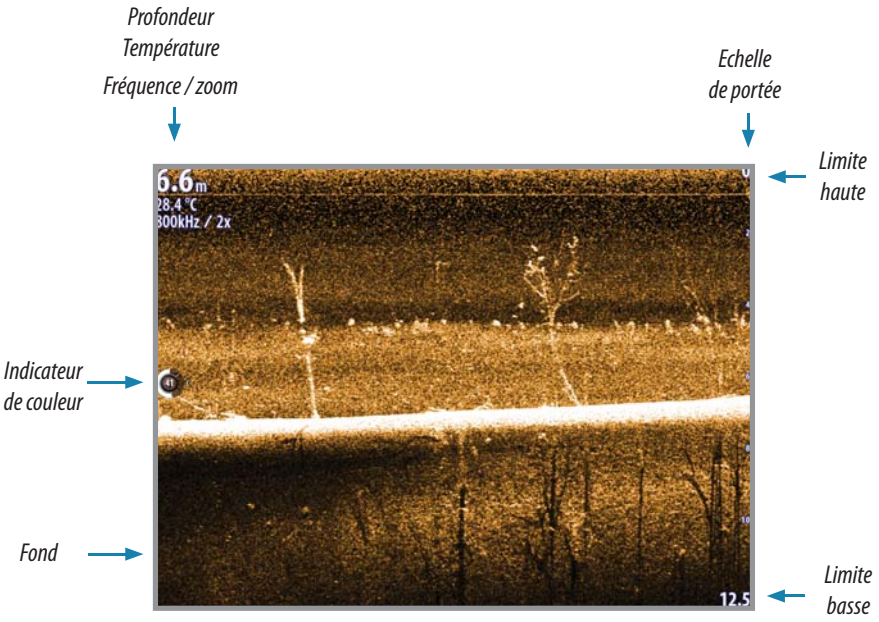
Configuration de l'image du module StructureScan™

La Vue

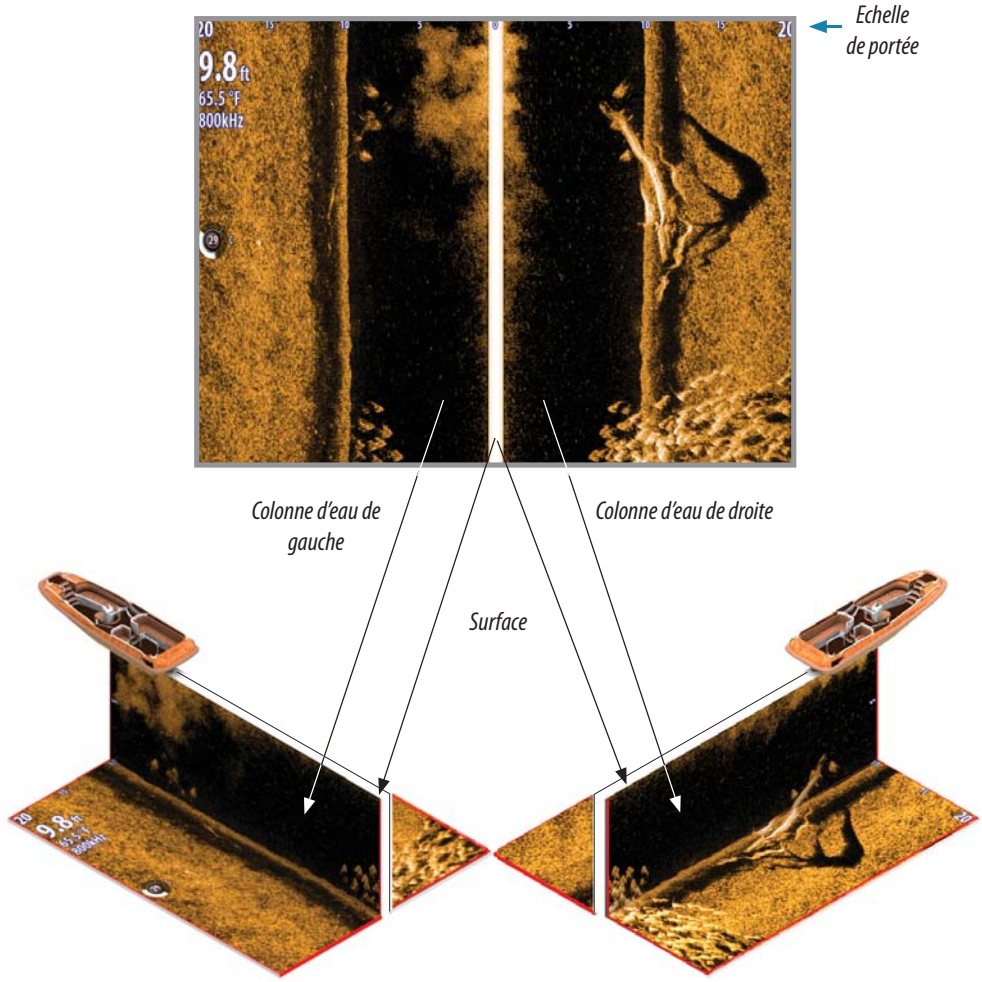
La fenêtre StructureScan peut être configurée en tant qu'image Downscan traditionnelle ou en tant que balayages latéraux gauche/droite.

L'image DownScan peut également être ajoutée en tant que superposition sur l'image traditionnelle du sondeur. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter à la section intitulée « Activation de Overlay Structure », à la page 66.

DownScan



SideScan



L'Échelle

Le réglage de l'échelle détermine la profondeur de l'eau visible à l'écran.

Échelle Auto

Si l'échelle est configurée sur Auto, le système configure automatiquement l'échelle en fonction de la profondeur de l'eau.

Niveaux d'échelle prédéfinis

Vous pouvez choisir parmi plusieurs niveaux d'échelle prédéfinis.

Si vous modifiez manuellement l'échelle, la Ligne Profondeur haute sera toujours à la surface de l'eau. Cette option vous permet de vous concentrer sur des échos dans la section supérieure de la colonne d'eau.

Fréquences de StructureScan™

StructureScan prend en charge deux fréquences. La fréquence de 455 kHz est idéale pour une plus grande pénétration en eaux profondes, tandis que la fréquence de 800 kHz offre une meilleure définition, plus particulièrement dans des eaux moins profondes.

Utilisation du zoom

Vous pouvez utiliser les touches **IN** / **OUT** pour sélectionner le niveau de zoom sur l'image StructureScan.

Le niveau de zoom est affiché dans la fenêtre.

Image DownScan

Lorsque vous effectuez un zoom avant sur une image DownScan, le fond de la mer continuera de figurer près du bas de l'écran, que ce soit en mode Échelle Auto ou en mode Échelle manuelle.

Si l'échelle est configurée sur une valeur considérablement inférieure à la profondeur actuelle, l'unité ne sera pas en mesure de trouver le fond marin lorsque vous utiliserez le zoom.

Si le curseur est actif, l'unité effectuera un zoom avant à l'endroit de son pointage.

Image SideScan

L'utilisation du zoom sur une image SideScan s'effectue de la même manière qu'avec DownScan, à l'exception du fait que le zoom a lieu sur la surface plutôt que de tenter de conserver une vue du fond de la mer.

Si le curseur est actif, le zoom s'effectuera à l'endroit de son pointage.

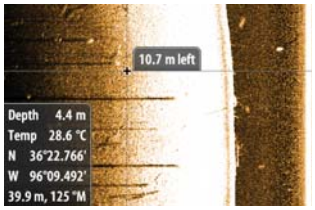
Réglage des paramètres d'intensité des couleurs

Des couleurs différentes sont assignées aux échos puissants ou faibles pour indiquer la différence de puissance du signal. Les couleurs appliquées dépendent de la palette que vous sélectionnez.

Plus vous augmentez le paramètre d'intensité des couleurs, plus les échos seront nombreux à figurer dans la couleur des échos puissants de la gamme.

Le réglage des paramètres d'intensité des couleurs s'effectue à l'aide du bouton rotatif. Lorsque vous appuyez sur le bouton, l'image de contrôle des couleurs s'étend pour afficher son nom complet. Vous pouvez ensuite régler la valeur à l'aide du bouton rotatif. Si aucun réglage n'est apporté dans un délai de 3 secondes, les contrôles retournent à la taille par défaut.

Utilisation du curseur dans la fenêtre StructureScan™



Par défaut, le curseur n'apparaît pas dans l'image StructureScan.

Il s'affiche lorsque vous touchez l'écran. La distance gauche/droite entre le bateau et le curseur s'affiche au niveau de la position du curseur et la fenêtre Informations et la barre d'historique s'activent.

Pour supprimer le curseur et ses éléments de la fenêtre, appuyez sur la touche **Effacer curseur** de la fenêtre ou la touche **X**.

Visualisation de l'historique de StructureScan

À chaque fois que le curseur est actif sur une fenêtre StructureScan, la barre de défilement rouge s'affiche également. La barre de défilement affiche l'image que vous êtes en train de visualiser par rapport à l'historique complet de l'image StructureScan enregistré.

En fonction de la vue sélectionnée, la barre de défilement se trouve à l'extrême droite (DownScan) ou au bas de l'écran (SideScan).

Vous pouvez créer un panorama de l'historique de l'image en faisant glisser le curseur vers le haut/bas (SideScan) ou vers la gauche/Droite (DownScan).

Pour poursuivre le défilement normal de StructureScan, touchez le bouton de la fenêtre **Effacer curseur** ou appuyez sur la touche **X**.

Fixation d'un indicateur sur une image StructureScan™

Vous pouvez fixer un indicateur sur la position du bateau en appuyant sur la touche **MENU** et en la maintenant enfoncée.

Vous pouvez fixer un indicateur sur un élément sélectionné du sondeur en touchant l'écran, puis en activant le menu.

→ ***Remarque :*** seuls les indicateurs placés à l'aide du curseur contiendront des données relatives à la profondeur.

Mesure de distances

Vous pouvez utiliser le curseur pour mesurer la distance entre la position de deux points dans l'image StructureScan. Il est plus facile d'utiliser la fonction de mesure lorsque l'image du sondeur est mise en pause.

1. Activez le menu pour démarrer la fonction de mesure
   - Le curseur sera placé au centre de la fenêtre et la distance sera mesurée à partir de cette position
2. Touchez l'écran pour sélectionner le second point de mesure
   - Une ligne est alors tracée entre les points de mesure et la distance apparaîtra dans la fenêtre Informations

Lorsque vous appuyez sur le bouton de la fenêtre **Mesure terminée** ou sur la touche **X**, le sondeur poursuivra le défilement normal.

Mise en pause de StructureScan™

Vous pouvez mettre en pause StructureScan afin de pouvoir examiner les structures et autres images plus en détail.

Cette fonction est très utile lorsque vous souhaitez positionner avec précision un waypoint sur l'image StructureScan ou si vous utilisez le curseur pour mesurer la distance entre 2 éléments de l'image.

Enregistrement des données StructureScan™

Vous pouvez enregistrer les données StructureScan et enregistrer le fichier en interne dans l'unité Zeus Touch ou sur une carte Micro-SD tel que décrit dans la section intitulée « Enregistrement et visualisation des données du sondeur », à la page 61.

Options structure

Palette

Plusieurs palettes d'affichage offrant différents degrés de couleur et de luminosité sont proposées.

Réjection bruit structure

Des interférences provenant des pompes de fond de cale, de vibrations du moteur, de bulles d'air, etc., peuvent brouiller l'image StructureScan.

Les options de filtrage de bruit permettent de filtrer les interférences et de réduire la quantité de parasites à l'écran.

TVG

L'action des vagues, les sillages et l'inversion de température peuvent brouiller l'affichage à proximité de la surface.

L'option TVG réduit le brouillage près de la surface en réduisant la sensibilité du récepteur près de la surface.

Inverser Canaux Gauche/Droite Structure

Si nécessaire, vous pouvez inverser les images SideScan gauche/droite pour les adapter au côté correspondant de votre embarcation.

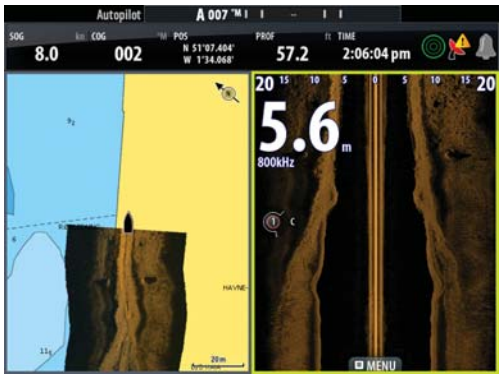
Source

Si votre réseau comporte plusieurs StructureScan, vous pouvez sélectionner celui qui représentera la source pour cette unité Zeus Touch.

10 StructureMap™

La fonction StructureMap™ superpose des images SideScan issues d'une unité StructureScan sur la carte. StructureScan vous permet de visualiser plus aisément l'environnement sous-marin par rapport à votre position et vous aide à interpréter les images SideScan.

L'exemple ci-dessous montre une fenêtre de carte avec Overlay Structure, combinée avec une fenêtre SideScan traditionnelle.



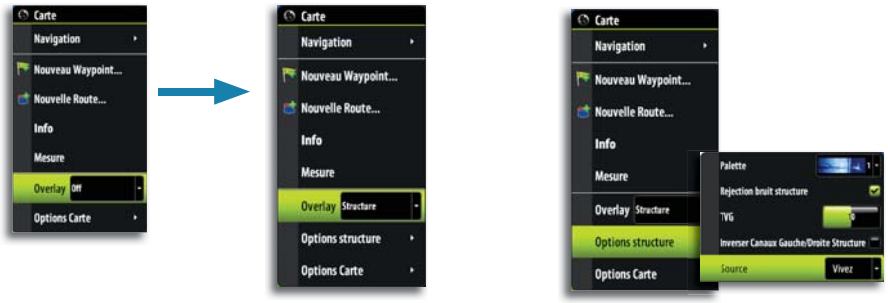
Avec Overlay Structure, vous vous déplacez dans la carte comme vous avez l'habitude de le faire :

- pour effectuer un zoom sur la carte et sur l'image de la zone sondée, utilisez les touches **IN**/**OUT** ou le bouton rotatif ;
- pour déplacer la carte et afficher l'image de la zone sondée, touchez l'écran et déplacez votre doigt dans la direction souhaitée.

Lorsque vous appuyez sur la touche **X**, vous supprimez le curseur de la fenêtre et vous placez le centre de la carte au niveau du bateau.

Activation de Overlay Structure

1. Activez Overlay Structure à partir du menu de la carte.
   - Le menu de la carte se déroule et affiche les options de structure.
   - Les données de structure apparaissent sur l'écran Carte dès que l'option Overlay Structure est activée.
2. Sélectionnez Structure Source.
   - Les données en mode Live sont définies par défaut.



→ ***Remarque :*** Overlay Structure peut également être activé en sélectionnant un fichier StructureMap en mode Saved à partir de la boîte de dialogue Fichier.

Sources StructureMap

Deux sources peuvent être utilisées pour superposer des fichiers de structure sur les cartes :

- Les données en mode Live, utilisées lorsque les unités StructureScan sont connectées au système
- Les fichiers en mode Saved. Ceux-ci sont des données StructureScan (*.sl2) enregistrées, puis converties au format StructureMap (*.smf). Les fichiers Saved *.smf peuvent être utilisés sur les unités même si aucune unité StructureScan n'est connectée.

Source Live

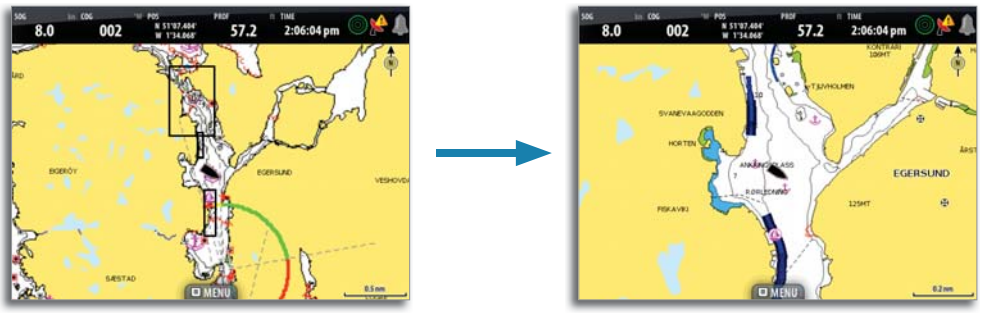
Lorsque des données en mode Live sont sélectionnées, l'historique des images SideScan s'affiche sous la forme d'une trace derrière l'icône du bateau. La longueur de cette trace varie en fonction de la mémoire disponible dans l'unité et des réglages d'échelle. Au fur et à mesure que la mémoire se remplit, les données les plus anciennes sont automatiquement supprimées pour pouvoir enregistrer de nouvelles données. Lorsque vous augmentez l'échelle de recherche, la vitesse ping du transducteur StructureScan diminue, mais la largeur et la longueur de l'historique de l'image augmente.

➔ ***Remarque :*** le mode Live ne sauvegarde aucune donnée. Si l'unité est éteinte, toutes les données récentes sont perdues.

Fichiers Saved

Lorsque des fichiers Saved sont sélectionnés, le fichier StructureMap est superposé sur la carte en fonction des informations de positions dans le fichier.

Si l'échelle de la carte est importante, la zone StructureMap est encadrée jusqu'à ce que l'échelle soit suffisamment grande pour afficher les détails de la structure.



Le mode Saved sert à consulter et à examiner les fichiers de StructureMap et à positionner le bateau ou certains points d'intérêt dans une zone déjà sondée.

➔ ***Remarque :*** lorsque des fichiers de type Saved sont utilisés comme source, l'affichage indique tous les fichiers de StructureMap présents sur la carte Micro-SD et dans la mémoire interne du système. S'il existe plusieurs StructureMap de la même zone, les images se superposent et brouillent la carte. Si plusieurs fichiers de la même zone sont nécessaires, les cartes doivent être sauvegardées sur des cartes Micro-SD distinctes.

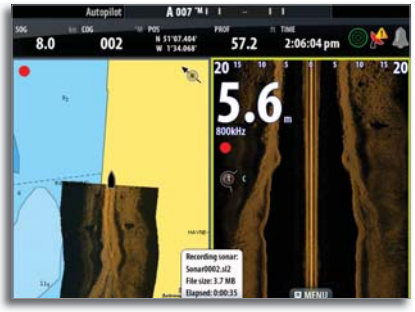
Conseils avec StructureMap

- Pour réaliser le cliché d'une plus grande structure (une épave, etc), ne naviguez pas au-dessus. Déplacez le bateau de manière à vous positionner à gauche ou à droite de la structure.
- N'utilisez pas Autorange lorsque vous utilisez SideScan. Définissez l'échelle de la structure sur un niveau nettement supérieur (deux à trois fois supérieur) à celui de la profondeur pour réaliser un sondage complet et optimiser la précision de la conversion.
- Ne superposez pas de traces d'historique lorsque vous effectuez un sondage en parallèle d'une zone.

Enregistrement de données StructureScan

Les données StructureScan peuvent être enregistrées à partir de la fenêtre Carte avec l'option Overlay Structure activée.

Les enregistrements StructureScan peuvent également être démarrés à partir d'une fenêtre StructureScan. Reportez-vous au manuel d'utilisation pour en savoir plus.



Lorsque les données StructuresScan sont enregistrées, un symbole rouge clignote et un message apparaît périodiquement dans la partie inférieure de l'écran.

→ ***Remarque :*** le message affiche des informations sur la taille du fichier. Pour permettre une conversion plus rapide des fichiers, la taille de vos logs de sondeur ne doit pas dépasser 100 Mo.

Vous pouvez arrêter l'enregistrement du sondeur en sélectionnant à nouveau la fonction d'enregistrement.

Conversion des données StructureScan au format StructureMap

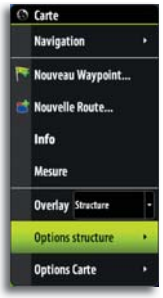
Un fichier journal StructureScan est converti au format StructureMap après l'enregistrement à partir de la boîte de dialogue d'enregistrement comme illustré à la page 67 ou à partir de la boîte de dialogue Fichier.

Une fois la conversion terminée, le fichier StructureMap (*.smf) est sauvegardé au même emplacement que le fichier StructureScan. Pour économiser de l'espace disque, il est conseillé de supprimer les fichiers StructureScan (*.sl2) après la conversion.

Utilisation de StructureMap avec des relevés cartographiques

StructureMap vous permet d'utiliser des fonctions de cartographie complètes et de les associer à une cartographie intégrée comme Navionics, Insight et toute autre carte de fournisseurs tiers compatibles avec nos systèmes.

Lorsque vous utilisez StructureMap avec des relevés cartographiques, copiez les fichiers StructureMap (.smf) sur la mémoire interne des unités. Il est conseillé de conserver des copies des fichiers StructureMap sur des cartes Micro-SD externes.



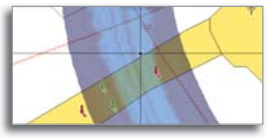
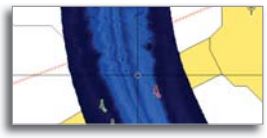
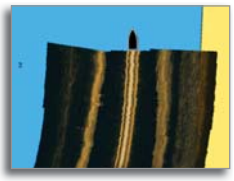
Options structure

Pour ajuster les réglages StructureMap, accédez au menu d'options de Structure. Ce menu est disponible lorsque Overlay Structure est activé.

Toutes les options ne sont pas disponibles lorsque les fichiers StructureMap sauvegardés sont utilisés comme source. Les options non disponibles sont grisées.

Options Structure, source Vivez

Options Structure, source Sauvé

Échelle	Définit l'échelle de recherche.
Transparency (Transparence)	Définit l'opacité de Overlay Structure. Avec un réglage de transparence minimum, les détails de la carte seront presque masqués par la superposition de StructureMap.  *Transparence : max.*  *Transparence : min.*
Palette	Sélectionne la palette de structure.
Color (Couleur)	Règle l'intensité de l'image de la structure. Plus vous augmentez la couleur, plus vous affichez d'échos.
Water column (Colonne d'eau)	Affiche/masque la colonne d'eau en mode Live. Si cette option est désactivée, les bancs de poissons risquent de ne pas apparaître sur l'image SideScan. Si elle est activée, la précision de l'image SideScan sur la carte risque d'être affectée par la profondeur de l'eau. *Colonne d'eau : désactivée*  *Colonne d'eau : activée*
Frequency (Fréquence)	Définit la fréquence du transducteur utilisée par l'unité. La fréquence de 800 kHz offre la meilleure résolution, alors que la fréquence de 455 kHz permet de couvrir des profondeurs et des échelles plus importantes.
Noise rejection (Réjection bruit)	Filtre les interférences et réduit la quantité de parasites à l'écran.
Clear live history (Effacer historique Live)	Efface les traces d'historique en mode Live de l'écran et commence à afficher uniquement les données les plus récentes.
Record data (Enregistrer les données)	Enregistre les données StructureScan.
Source	Sélectionne la source StructureMap.

11 Les fenêtres Instruments

Les fenêtres Instruments comportent plusieurs types d'indicateurs (analogiques, numériques et à barrettes) que vous pouvez personnaliser pour afficher des données déterminées. La fenêtre Instruments affiche les données à l'aide de tableaux de bord. Vous pouvez configurer jusqu'à dix tableaux de bord dans la fenêtre Instruments.

→ ***Remarque :*** pour inclure des informations sur le carburant/moteur, celles-ci doivent être configurées dans la fenêtre Réglages.

Les tableaux de bord

Trois dispositions de tableaux de bord sont prédéfinis pour afficher les indicateurs fournissant des informations relatives au bateau, à la navigation et à la pêche.

Vous pouvez basculer d'un tableau de bord à l'autre dans une fenêtre en touchant les côtés gauche et droit de cette dernière, ou en sélectionnant le tableau de bord en question dans le menu.

Tableau de bord Bateau

Tableau de bord Navigation

Tableau de bord Pêche

→ ***Remarque :*** d'autres tableaux de bord peuvent également être activés. Voir la section « Édition d'un tableau de bord Instruments », à la page 70.

Personnalisation de la fenêtre Instruments

Vous pouvez personnaliser la fenêtre Instruments en modifiant les données de chacun des indicateurs du tableau de bord, en modifiant la disposition du tableau de bord et en ajoutant de nouveaux tableaux de bord. Vous pouvez également configurer des limites pour les indicateurs analogiques.

Toutes les options d'édition sont accessibles depuis le menu de la fenêtre Instruments.

Les options d'édition proposées varient en fonction des sources de données connectées à votre système.

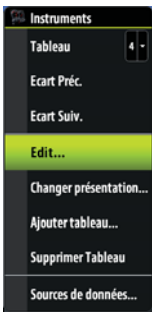
Édition d'un tableau de bord Instruments

Sélectionnez le tableau de bord que vous souhaitez éditer. Ensuite,

1. Activez le menu
2. Sélectionnez l'option Éditer (Edit...)
3. Touchez l'indicateur que vous souhaitez éditer et maintenez-le enfoncé. Un contour rouge apparaît alors autour de l'indicateur sélectionné
4. Sélectionnez les informations à afficher

Sauvegardez vos modifications dans le menu ou en touchant le bouton de la fenêtre **Terminer édition**.

Vous pouvez également utiliser le bouton rotatif pour sélectionner un élément du menu et les indicateurs.

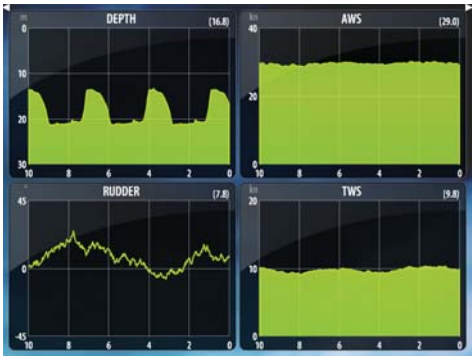


Historique des données

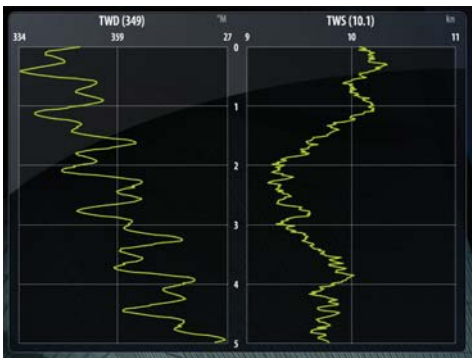
L'historique des données et les tracés de vent/temps sont accessibles via la Page Éditeur et ajoutés à la fenêtre Pages. L'historique des données enregistre les données des bateaux sur une période donnée.

La période affichée peut être réglée pour afficher différents incréments de temps. Les options d'incrément de temps varient selon la source des données.

Tracés de temps

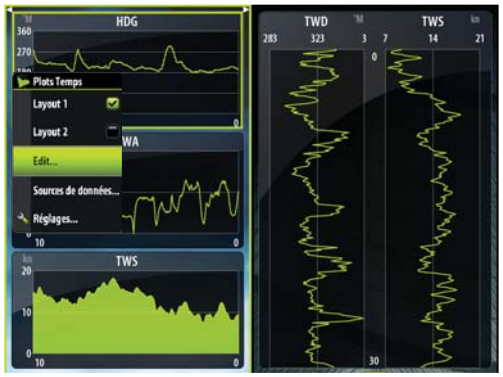


Tracés de vent



Édition d'une page d'historique des données

Toutes les fenêtres de données peuvent être configurées pour afficher les données dont vous avez besoin via l'option Edit (Éditer) du menu.

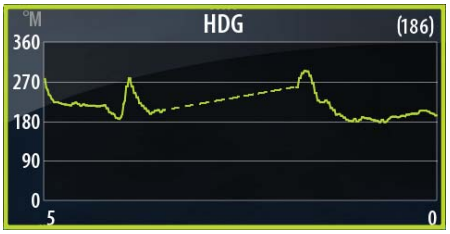


1. Sélectionnez le champ de données que vous souhaitez modifier.
2. Sélectionnez les informations requises.
3. Après l'enregistrement des modifications, vous reviendrez à l'écran de tracé de vent et de temps, affichant la nouvelle configuration. Vous pouvez annuler les modifications à tout moment avant l'enregistrement en sélectionnant Annuler.

Données manquantes

Si les données d'instrument ne sont pas disponibles, le tracé de temps apparaîtra sous la forme d'une ligne en pointillés et sera aplani au point où les données ont été perdues.

Lorsque les données deviennent de nouveau disponibles, une ligne en pointillés joindra les deux points, affichant ainsi une ligne de tendance moyenne là où les données sont manquantes.



➔ ***Remarque :*** les données de pression barométrique sont conservées sur l'unité même si l'alimentation est coupée. Cela permet à l'unité d'afficher les données d'un jour précédent. Les données ne sont pas enregistrées lorsque l'unité est éteinte.

12 Utilisation d'AIS

Si un récepteur AIS est connecté, toutes les cibles qu'il détecte peuvent être affichées et suivies. Vous pouvez également visualiser les messages et la position des dispositifs transmetteurs de données DSC à portée de votre bateau.

Les cibles AIS peuvent être affichées sous forme de superposition sur les images du radar et des cartes et cette fonction constitue un outil utile pour garantir une navigation sécurisée et éviter les collisions.

Vous pouvez définir des alarmes destinées à vous alerter en cas de rapprochement excessif d'une cible AIS ou de perte de la cible.

Cibles AIS dans une fenêtre Carte

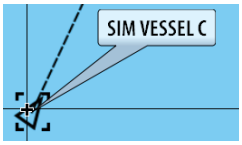
Cibles AIS dans une fenêtre de radar

Symboles des cibles

Le système Zeus Touch utilise les symboles des cibles AIS indiqués ci-dessous :

Symbole	Description	
	Cible AIS sélectionnée et activée en touchant son icône.	La cible revient à son symbole par défaut lorsque le curseur est déplacé.
	Cible AIS « dormante » (sans erre ou au mouillage).	
	Cible AIS mobile et sécurisée avec ligne d'extension de cap.	
	Cible AIS dangereuse, illustrée par la ligne en gras.	Une cible est considérée comme dangereuse en fonction des réglages CPA et TCPA. Voir la section « Définition d'un bateau comme dangereux », à la page 75
	Cible MARPA dangereuse	
	Cible SART	Alerte AIS de recherche et de sauvetage
	Cible AIS perdue.	Quand aucun signal n'est reçu d'une cible pendant une période définie, cette cible sera considérée comme perdue. Le symbole de la cible perdue indique la dernière position connue de la cible avant que la réception de signaux de cette cible ne soit perdue.
	Cible SART perdue.	

Affichage des informations sur les cibles AIS



Sélection d'une cible AIS

Lorsque vous touchez une icône AIS sur la fenêtre de carte ou du radar, le symbole change pour afficher la cible sélectionnée, et le nom du bateau s'affiche.

Vous pouvez afficher des informations détaillées sur une cible en activant le menu lorsque la cible en question est sélectionnée.

Affichage des informations sur toutes les cibles AIS

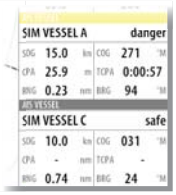
Fenêtres Carte

Vous pouvez visualiser des informations sur toutes les cibles AIS à la portée de votre bateau dans le menu.

Fenêtres du radar

La barre de données affiche des informations sur 3 cibles AIS maximum.

Les cibles sont indiquées avec la plus proche en haut et portent un code couleur pour indiquer leur statut.



➔ ***Remarque :*** la barre de données n'est pas disponible sur le Zeus Touch7.

Alarmes du bateau

Vous pouvez définir plusieurs alarmes destinées à vous alerter en cas d'approche par une cible des limites de portée prédéfinies ou de perte d'une cible précédemment identifiée.

ID de l'alarme	Description
Bateau dangereux	Contrôle si une alarme doit être activée lorsqu'un bateau s'approche du CPA ou du TCPA prédéfini. Reportez-vous à la section intitulée « Définition d'un bateau comme dangereux », à la page 75. ➔ ***Remarque :*** la case à cocher indique si l'info-bulle des alarmes sera affichée et si une alarme sera activée. Le CPA et le TCPA définissent si un bateau peut être considéré comme dangereux, que l'état soit activé ou désactivé.
Bateau perdu AIS	Détermine la portée des bateaux perdus. Lorsqu'un bateau présent sur cette échelle est perdu, une alarme est déclenchée
Message bateau	Permet de définir si une alarme sera activée lors de la réception d'un message émis par une cible AIS

La fenêtre des réglages du bateau

Numéro MMSI de votre bateau

Vous devez avoir saisi votre numéro MMSI (Maritime Mobile Service Identity) personnel dans le système Zeus Touch pour pouvoir recevoir les messages adressés par les bateaux AIS et DSC.

La saisie du numéro MMSI est également importante pour éviter que votre bateau ne s'affiche comme une cible AIS sur la carte.

→ ***Remarque :*** l'option Message bateau accessible dans les réglages des alarmes doit être activée si les messages MMSI doivent être affichés.

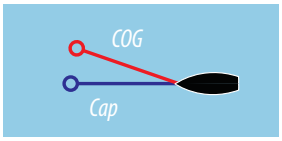
Filtrage des cibles

Par défaut, toutes les cibles sont affichées à l'écran si un récepteur AIS est connecté au système Zeus Touch.

Vous pouvez choisir de ne pas afficher de cibles ou de filtrer les icônes en fonction des réglages de sécurité, de distance et de vitesse du bateau.

Les lignes Extension du bateau

La longueur des lignes Extension de votre bateau, mais aussi d'autres bateaux, peut être configurée par l'utilisateur.



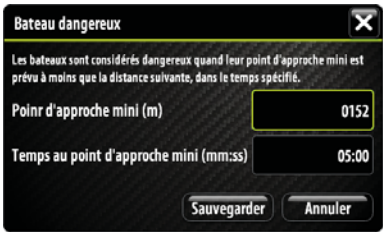
La longueur des lignes d'extension est définie sous forme de distance fixe ou pour indiquer la distance que parcourra le bateau pendant la période sélectionnée.

Pour votre bateau, les informations relatives au cap sont lues par le compas actif et les informations COG sont reçues en provenance du GPS actif.

Pour ce qui est des autres bateaux, les données COG sont incluses dans le message reçu par le système AIS.

Définition d'un bateau comme dangereux

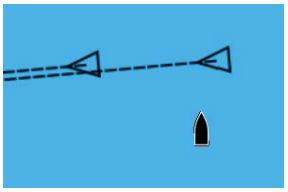
Vous pouvez configurer une zone de garde invisible autour de votre bateau. Lorsqu'une cible s'approche à cette distance de votre bateau, le symbole change pour afficher le symbole de cible « dangereuse ». Une alarme est alors déclenchée si cette option est activée dans la fenêtre Réglages Alarmes.


Bateau dangereux
Les bateaux sont considérés dangereux quand leur point d'approche mini est prévu à moins que la distance suivante, dans le temps spécifié.
Poinr d'approche mini (m)
0152
Temps au point d'approche mini (mm:ss)
05:00
Sauvegarder
Annuler

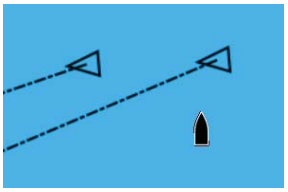
Indication de vitesse et de cap

La ligne Extension peut être utilisée pour indiquer la vitesse et le cap des cibles, en tant que mouvement (vrai) absolu sur la carte ou par rapport à votre bateau.

Un style de ligne différent est utilisé sur les lignes Extension pour indiquer le mouvement, comme indiqué ci-dessous.



Mouvement absolu



Mouvement relatif

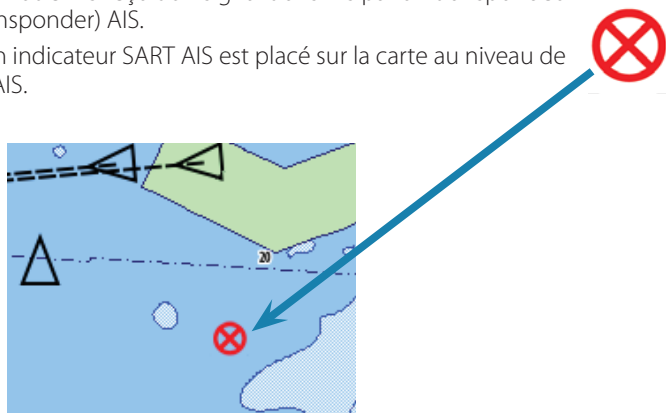
Orientation de l'icône AIS

Définit l'orientation de l'icône AIS en fonction des informations relatives au cap ou COG.

Transpondeur SART (Search And Rescue Transponder) AIS

Une alerte est activée lorsque votre AIS reçoit un signal transmis par un transpondeur SART (Search And Rescue Transponder) AIS.

Lorsque l'alerte est activée, un indicateur SART AIS est placé sur la carte au niveau de la position du transpondeur AIS.



Notification SART AIS

Lorsqu'une alerte SART AIS est reçue, un message s'affiche à l'écran indiquant un numéro MMSI unique, sa position et sa distance ainsi que le cap à suivre. Vous disposez de trois options :

1. Ignorer - Ignore l'alerte. Le message d'alerte ne s'affichera plus.

→ ***Remarque :*** si vous ignorez le message d'alerte SART, l'indicateur MOB du SART continuera d'être visible sur votre carte et dans la liste des bateaux. Si l'AIS ne reçoit plus l'alerte SART, le message d'alerte restera dans la liste des bateaux pendant 10 minutes après la réception du dernier signal.

2. Enregistrer Waypoint - Enregistre le waypoint dans le répertoire des waypoints. Ce nom de waypoint aura pour préfixe MOB AIS SART - suivi du numéro MMSI unique du SART. Par ex., MOB AIS SART - 12345678.

3. Activer MOB - Active la procédure MOB et définit la navigation jusqu'au waypoint SART.

→ ***Remarque :*** si un MOB est déjà actif, l'option Activer MOB sera désactivée !

Si vous sélectionnez l'indicateur SART AIS sur la carte, vous obtiendrez un aperçu plus détaillé des détails AIS.

13 Audio

Lorsque le Zeus Touch est connecté à un serveur SonicHub, vous pouvez utiliser votre unité pour contrôler la lecture audio émanant d'un iPod, d'un iPhone, d'un périphérique de stockage USB (mp3) ou d'une radio AM/FM. Pour pouvoir écouter la radio FM par l'intermédiaire du SonicHub, vous devez disposer d'une antenne AM/FM de qualité marine.

Si vous êtes connecté à un module de satellite WM-2, vous pouvez souscrire au service audio Sirius™ pour l'utiliser avec votre système Zeus Touch. Le service audio et météo Sirius™ concerne les eaux fluviales des États-Unis et les zones côtières des océans Atlantique et Pacifique, du golfe du Mexique et de la mer des Caraïbes. Les produits audio Sirius™ disponibles dépendent du type de souscription sélectionné. Pour plus d'informations, visitez le site www.sirius.com.

Pour pouvoir utiliser votre appareil, montez-le conformément aux instructions d'installation et aux schémas de branchement livrés avec l'unité.

Activation de la fonction audio

Vous devez activer la fonction audio de votre unité Zeus Touch.

La barre de défilement de médias

Lorsque la fonction Audio est activée, une barre de défilement de médias apparaît sur toutes les pages en bas de l'écran.

L'aspect de la barre de défilement de médias varie selon la source audio.

Vous pouvez naviguer entre d'autres fenêtres et la barre de défilement de médias en touchant la fenêtre sélectionnée.

Les menus audio

Lorsque vous touchez la barre de défilement de médias, les boutons de la fenêtre audio s'affichent. Pour les faire disparaître, il suffit de toucher de nouveau l'écran.

Lorsque la barre de défilement de médias est active, vous pouvez afficher le menu audio complet :

	• En appuyant sur la touche **MENU**	
	• En touchant le bouton de la fenêtre **MENU**	
	• En appuyant sur la barre de défilement de médias et en la maintenant enfoncée	

Les menus sont différents d'une source audio à l'autre, comme l'illustrent les sections suivantes.

Configuration des haut-parleurs SonicHub

Zones de haut-parleurs

Votre unité dispose de quatre canaux amplifiés intégrés pour assurer une connexion directe avec des haut-parleurs. Elle dispose également de deux canaux de sortie (stéréo) non amplifiés pour assurer la connexion avec un amplificateur externe et deux canaux mono pour connecter un ou plusieurs subwoofers amplifiés.

Les sorties audio sont disposées en 3 zones. Vous pouvez régler la balance, le volume et les limites de volume indépendamment pour chaque zone. Les réglages des basses et des aigus sont appliqués à l'ensemble des zones. Reportez-vous au graphique.

Zone 1	Haut-parleurs gauche/droit
Zone 2	Haut-parleurs gauche/droit
Zone 3	Sortie de l'amplificateur, sortie du subwoofer

Contrôle général du volume

Par défaut, le réglage du volume de toutes les zones des haut-parleurs s'effectue lorsque vous réglez le volume sur une unité Zeus Touch.

Vous pouvez régler chaque zone de haut-parleurs sur n'importe quelle unité Zeus Touch de la boîte de dialogue Zones SonicHub. Cette boîte de dialogue vous permet de définir quelles sont les zones auxquelles s'appliquera le réglage du volume (augmentation/diminution) via le pupitre de contrôle.

Utilisation des sources audio

Sélection des sources audio

Le menu audio vous permet de choisir parmi les sources audio disponibles.

→ ***Remarque :*** la source MIC sélectionne une tension d'entrée à l'état Haut pour vous permettre de diffuser des messages au porte-voix via le système audio.

Réglage du volume

Le réglage du volume s'effectue en utilisant le bouton rotatif, en appuyant sur la touche **IN / OUT** ou en touchant l'icône de niveau du volume puis en faisant glisser votre doigt sur la barre coulissante.

Il peut aussi s'effectuer via le menu ou la boîte de dialogue de contrôle général, tel que décrit plus loin dans ce chapitre.

Mode Muet (Mute)

Vous pouvez activer/désactiver le mode Muet en utilisant le bouton rotatif.

Lecture audio

Boutons de la fenêtre Lecture (Playback)

	• Toucher	Affichage du menu natif de la source
	• Toucher	Lecture de la piste précédente
	• Toucher	Lecture
	• Toucher	Lecture de la piste suivante
	• Toucher	Affichage du menu audio

Fonctions Aléatoire et Répéter

Les fonctions Aléatoire et Répéter s'activent et se désactivent via le menu audio ou lorsque vous touchez les icônes correspondantes dans la barre de défilement de médias. Les icônes s'affichent en rouge lorsqu'une fonction est activée.

Le menu Lecture (Playback)

Le menu Lecture comporte une option vous permettant d'accéder au menu natif de la source ou à la structure des fichiers afin de sélectionner des pistes.

L'exemple suivant illustre le menu iPod.

Utilisation de la radio FM/AM

Sélection de la région de réception AM/FM

Avant de pouvoir écouter la radio AM/FM, vous devrez sélectionner votre région de réception AM/FM.

Les boutons de la fenêtre AM/FM

	• Toucher et maintenir appuyé	Réception d'un canal radio AM/FM
	• Toucher	Accès à la station précédente/suivante de la liste des stations favorites
	• Toucher	Affichage du menu audio

Enregistrement d'un canal dans la liste des stations favorites

Dès réception d'un canal, vous pouvez ajouter les stations à votre liste de stations favorites.

Cette liste permet d'afficher, de sélectionner et de supprimer tous vos canaux favoris.

Utilisation de la radio Sirius

Les boutons de la fenêtre Sirius

 	• Toucher et maintenir appuyé	Réception d'un canal radio Sirius
 	• Toucher	Accès à la station précédente/suivante de la liste des stations favorites
	• Toucher	Affichage du menu audio

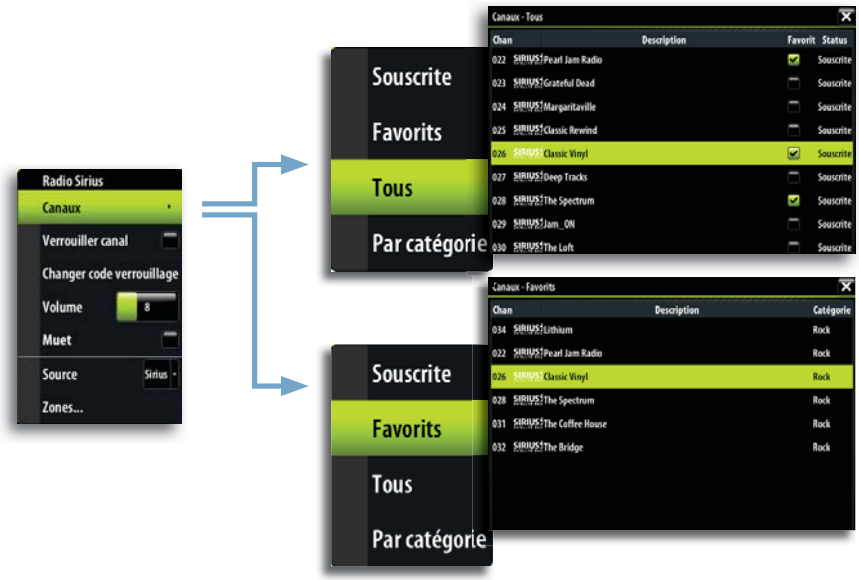
La liste des canaux

La liste des canaux affiche tous les canaux Sirius disponibles, que vous disposiez ou non d'une souscription à ces canaux.

La liste des favoris

Vous pouvez créer une liste de vos canaux Sirius favoris à partir de la liste des canaux. Vous ne pouvez pas ajouter les canaux auxquels vous n'avez pas souscrit.

Lorsqu'une liste de favoris est disponible, vous pouvez naviguer dans cette liste en utilisant les boutons de la fenêtre.



Verrouillage des canaux

Vous pouvez verrouiller des canaux Sirius sélectionnés pour qu'ils ne soient pas diffusés, excepté si vous avez entré un code de déverrouillage.

Lorsque la fonction est activée, vous devez saisir un code à 4 chiffres pour activer le verrouillage.

Vous devrez saisir ce même code pour déverrouiller un canal verrouillé.

14 Météo

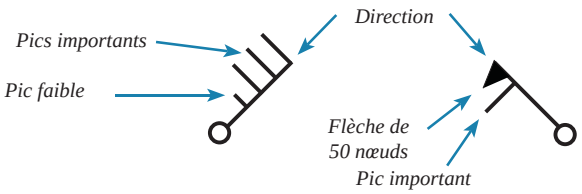
Météo GRIB

GRIB est le format utilisé par les instituts météorologiques du monde pour transmettre et manipuler les données météorologiques. Vous pouvez importer des fichiers GRIB via une carte mémoire ou GoFree sur l'unité Zeus et superposer les informations sur vos cartes.

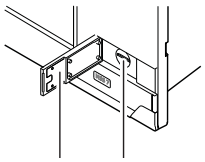
Symboles GRIB expliqués

◎	Zéro nœud / Direction du vent indéterminée			
	Direction du vent	Valeur de pic faible	=	5 nœuds
	Direction du vent	Valeur de pic importante	=	10 nœuds
	Direction du vent	Valeur de pic fléchée	=	50 nœuds
	Direction du vent	2 x pics importants 1 x pic faible	=	25 nœuds

Le vent arrière indique la direction relative du vent de 0 à 359º. La vitesse du vent est indiquée par une combinaison de pics faibles et importants à l'extrémité du symbole du vent. Si une combinaison de pics à 5 et 10 nœuds est indiquée à l'extrémité, ils devront être ajoutés pour donner la vitesse totale du vent. L'exemple ci-dessous à gauche indique 3 x pic important + 1 x pic faible = 35 nœuds. L'exemple de droite indique 60 nœuds dans une direction différente, 1 x flèche 50 nœuds + 1 x pic important.



Chargement d'un fichier GRIB dans la mémoire Zeus



→ ***Remarque :*** Zeus ne contient, à l'origine, aucun fichier GRIB.
Pour charger un fichier GRIB sur votre unité Zeus, insérez une carte mémoire Micro-SD contenant un fichier GRIB dans le port de carte à l'avant du Zeus Touch. Pour afficher le contenu, accédez au menu Fichiers.

Sélectionnez le fichier GRIB requis et copiez-le dans le dossier GRIBs sur le Zeus Touch.

Importation d'un fichier GRIB

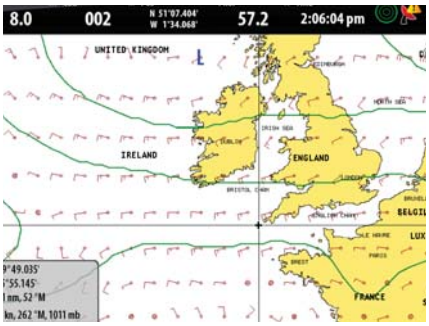
Pour importer un fichier GRIB dans la mémoire active de l'unité Zeus, mettez en évidence le fichier GRIB requis précédemment chargé dans le répertoire Gribs, appuyez sur Menu, puis sélectionnez Importer. Si un fichier GRIB a été chargé précédemment, un avertissement s'affiche et vous demande si vous souhaitez l'écraser.

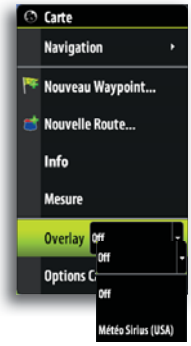
Vous pouvez également importer le fichier GRIB directement à partir d'une mémoire portable. Mettez en évidence le fichier GRIB, appuyez sur Menu, puis sélectionnez Importer.

→ ***Remarque :*** les fichiers GRIB qui sont importés directement à partir d'une mémoire portable ne seront pas enregistrés dans le répertoire GRIBS et seront perdus lorsqu'un nouveau fichier GRIB sera importé.

Activation de la superposition GRIB

Dès qu'un fichier GRIB est importé dans Zeus, ces données GRIB peuvent être activées et seront superposées aux informations GRIB sur la zone adéquate de la carte.

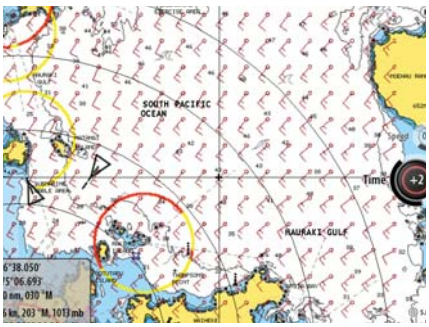




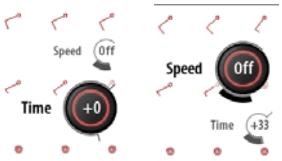
Sélection d'une heure de prévision GRIB

Le fichier GRIB contient des informations de prévision pour un nombre de jours défini. Il est possible d'animer les données météorologiques et d'avancer dans le temps pour voir les prévisions pour une heure et une date spécifiques. Ces échelles de temps varient en fonction du fichier que vous utilisez.

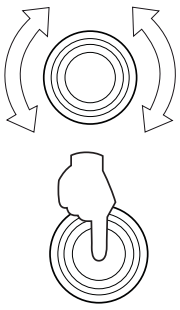
Après avoir sélectionné Animate (Animer), les cadrans d'heure et de vitesse apparaissent sur le côté droit de l'écran et un panneau de données apparaît en bas à gauche.



Panneau de données



Animation
Cadrans d'heure et de vitesse



Appuyez sur le bouton rotatif pour basculer entre les cadrans d'heure et de vitesse. Appuyez sur la touche Enter pour fermer l'animation et revenir à la carte.

Cadran d'heure

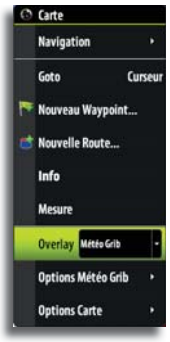
Le cadran d'heure vous permet de modifier manuellement l'heure et la date de la superposition GRIB et de voir la prévision pour cette heure spécifique. Les incréments de temps peuvent varier selon le fichier GRIB.

Après avoir sélectionné Animate (Animer), tournez le bouton rotatif pour régler le cadran d'heure, ce qui modifiera l'heure et la date de la superposition. À mesure que vous déplacez le cadran, vous verrez probablement les symboles GRIB changer à l'écran, reflétant le changement de vitesse et de direction du vent.

➔ ***Remarque :*** la réduction de temps dans le cadran d'heure sera relative à l'heure actuelle telle que fournie par une unité GPS connectée à Zeus.

Étant donné que le fichier GRIB évolue, il sera possible de voir les données historiques représentées en heures négatives jusqu'à ce que le fichier devienne obsolète. Une fois obsolète, il se convertit en calendrier relatif à la toute première prévision du fichier.

➔ ***Remarque :*** si aucune heure actuelle n'est fournie via le GPS, l'heure du fichier GRIB est uniquement relative à la toute première prévision du fichier et n'affichera pas une représentation météorologique en temps réel.



Cadran de vitesse

Le cadran de vitesse vous permet d'activer l'animation et de voir la progression de la prévision dans le temps, sans ajustement manuel. Le cadran de vitesse présente 3 vitesses d'animation : faible, moyenne et élevée. La position par défaut du cadran est off.

Sélectionnez la vitesse à laquelle vous souhaitez visualiser l'animation en tournant le bouton rotatif. La superposition GRIB changera de manière incrémentielle jusqu'à afficher toutes les informations GRIB disponibles sur ce fichier, puis elle reviendra à l'heure actuelle et recommencera. L'animation continuera en boucle jusqu'à ce qu'elle soit désactivée ou annulée en appuyant sur Enter.

Clause de non-responsabilité GRIB

Les fichiers météo GRIB contiennent des données de prévision météorologique. Par nature, ces prévisions ne sont ni précises ni fiables à 100 % et doivent être utilisées comme guide uniquement. Les données de vent des fichiers GRIB affichées sur Zeus représentent la vitesse et la direction moyenne du vent au sol à 10 m d'altitude. Divers facteurs tels que la hauteur du mât, les marées/courants et les rafales affecteront le Vent Vrai réel vécu lors de la navigation.

➔ ***Remarque :*** les données deviennent moins précises à mesure que le fichier vieillit (c.-à-d. que le jour 3 de la prévision du 20 sept n'est pas aussi précis que le jour 2 de la prévision du 21 sept).

Météo SiriusXM™ (Amérique du Nord uniquement)

Lorsque vous êtes connecté à un module météo Navico WM-2, vous pouvez souscrire au service audio et de météo marine Sirius™ afin qu'il soit intégré à votre système Zeus Touch (Amérique du Nord uniquement).

Le service audio et météo Sirius™ concerne les eaux fluviales des États-Unis et les zones côtières des océans Atlantique et Pacifique, du golfe du Mexique et de la mer des Caraïbes.

Les services audio et météo disponibles dépendent du type de souscription sélectionné. Pour plus d'informations, visitez le site www.siriusxm.com/marineweather.

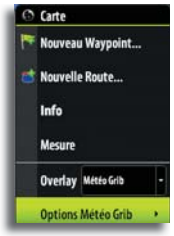
La fenêtre d'état Sirius™

Une fois le module WM-2 connecté au système, vous pourrez accéder à la fenêtre d'état Sirius™.

La puissance du signal est indiquée comme suit : 1/3 (faible), 2/3 (bonne) ou 3/3 (excellente).

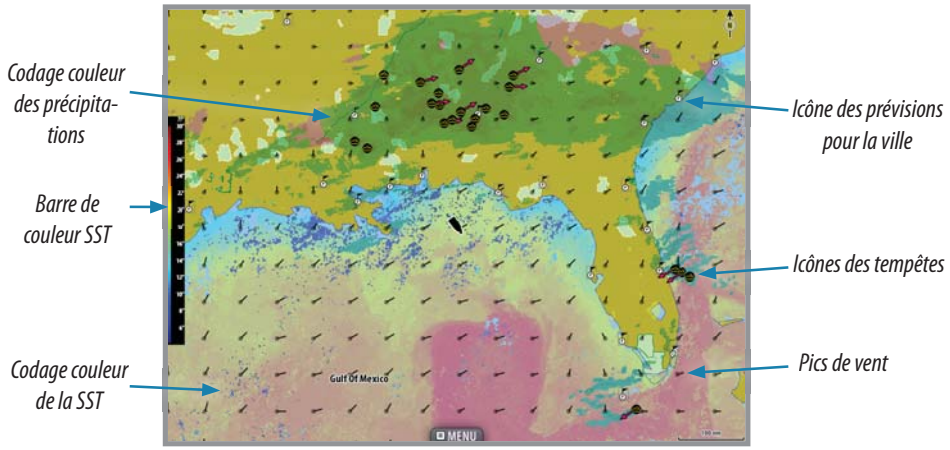
L'ESN indique le numéro de série électronique du module WM-2.

L'écran météo

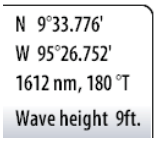


La météo Sirius™ peut être affichée sous forme de superposition dans la fenêtre Carte.

Si vous sélectionnez la superposition de la météo, le menu Carte se développe pour afficher les options Météo disponibles.

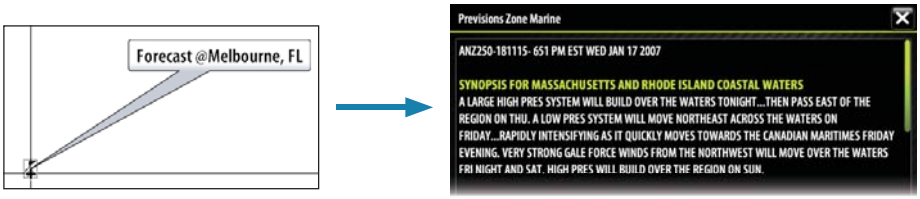


Affichage des informations météorologiques détaillées

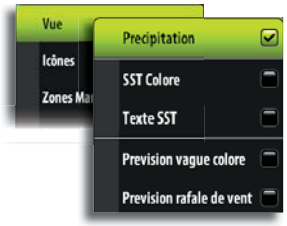


Lorsque vous touchez une zone météo grisée, les informations disponibles correspondantes s'affichent dans la fenêtre du curseur.

Lorsque vous touchez une icône météo, des informations détaillées d'observation peuvent être affichées à l'aide du menu ou en appuyant sur le bouton rotatif.


Forecast @Melbourne, FL
Previsions Zone Marine
ANZ250-181115- 651 PM EST WED JAN 17 2007
SYNOPSIS FOR MASSACHUSETTS AND RHODE ISLAND COASTAL WATERS
A LARGE HIGH PRES SYSTEM WILL BUILD OVER THE WATERS TONIGHT...THEN PASS EAST OF THE REGION ON THU. A LOW PRES SYSTEM WILL MOVE NORTHEAST ACROSS THE WATERS ON FRIDAY...RAPIDLY INTENSIFYING AS IT QUICKLY MOVES TOWARDS THE CANADIAN MARITIMES FRIDAY EVENING. VERY STRONG GALE FORCE WINDS FROM THE NORTHWEST WILL MOVE OVER THE WATERS FRI NIGHT AND SAT. HIGH PRES WILL BUILD OVER THE REGION ON SUN.

Symboles météorologiques



Précipitation

Différentes nuances de couleur sont utilisées pour représenter le type de précipitations et leur intensité. La couleur la plus foncée indique l'intensité la plus élevée.

Type de précipitation	Code couleur
Pluie	Du vert clair (pluie légère), jaune et orange au rouge foncé (forte pluie)
Neige	Bleu
Mixte	Rose

Température à la surface de l'eau (SST)

Peut être affichée sous forme de code couleur ou de texte.

Si vous choisissez le codage couleur, la barre SST Color s'affichera à gauche de l'écran.

Vous pouvez définir quelle sera la gamme de températures concernée par le codage couleur, tel que décrit plus loin dans la présente section.

Hauteur vague

Des couleurs sont utilisées pour représenter les prévisions de hauteur de vague. La couleur rouge foncé indique les vagues les plus hautes, tandis que la couleur bleu est utilisée pour représenter les vagues les moins hautes.

Vous pouvez définir quelle sera la gamme de hauteurs concernée par le codage couleur, tel que décrit plus loin dans la présente section.

Symboles du vent

Voir la météo GRIB à la page 81

Réglage des codes couleur

Vous pouvez définir des codes couleur pour la gamme des températures de la surface de l'eau et la hauteur de vague.

La température supérieure aux températures chaudes et inférieure aux températures froides s'affiche dans des nuances de rouge et de bleu devenant progressivement plus foncées.

Les vagues plus hautes que la valeur maximale sont représentées par une couleur rouge devenant progressivement rouge foncé. Les vagues moins hautes que la valeur minimale n'affichent aucun code couleur.

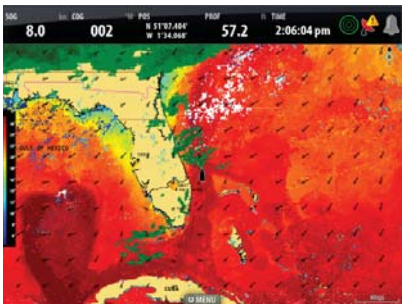
Icônes météo

Plusieurs icônes météo sont disponibles pour afficher les conditions météorologiques réelles ou les prévisions météorologiques. Vous pouvez toucher une icône pour afficher des informations météorologiques détaillées.

Icône	Description
	Prévision pour la ville
	Observation en surface
	Suivi des tempêtes tropicales ; passées (gris) - présentes (rouge) - futures (jaune)
	Suivi des ouragans (catégories 1 à 5) ; passés (gris) - présents (rouge) - futurs (jaune)
L L L	Suivi des perturbations/dépressions tropicales ; passées (gris) - présentes (rouge) - futures (jaune)
	Attributs Tempête
	Foudre
	Localisation et alarmes des Watch box
	Localisation des zones maritimes (Marine Zone)

Transparence de la superposition météo (overlay)

L'opacité de la superposition météo peut être réglée.



Transparence min.

Transparence max.

Alarmes météo

Vous pouvez configurer des alarmes destinées à vous avertir de la foudre et des tempêtes ayant lieu à une certaine portée de votre bateau.

Vous pouvez également être averti en cas de déclenchement d'une alarme de conditions météo sévères pour la zone maritime que vous avez choisie.

Une watchbox est définie par le service météorologique national (NWR). Lorsque les alarmes sont activées, vous recevez une alerte si votre bateau se retrouve dans une watchbox ou s'il se déplace en direction d'une watchbox.

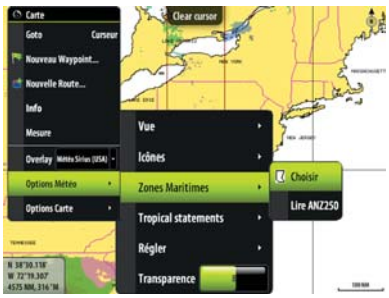
Rapports météo

Zones Maritimes

Le service Sirius™ vous permet d'accéder aux rapports météo de l'ensemble des zones maritimes des États-Unis, à l'exception des zones en haute mer.

Vous pouvez configurer le système pour ne recevoir que les prévisions pour une région sélectionnée.

Touchez la zone sélectionnée et utilisez le menu pour confirmer votre sélection.



Annonces tropiques (Tropical statements)

Vous pouvez lire les annonces tropiques qui comportent notamment des informations sur les conditions météorologiques dans les tropiques. Ces annonces sont disponibles pour toute la zone Atlantique et Pacifique Est.

15 Utilisation de la vidéo

La fonction vidéo vous permet d'afficher des sources vidéo ou provenant de caméras sur l'écran de votre Zeus Touch.

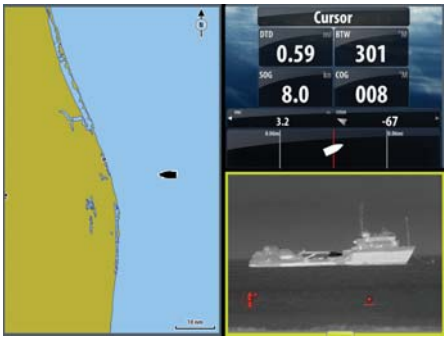
Pour plus d'informations sur le branchement d'une caméra, reportez-vous aux manuels d'installation de Zeus Touch.

→ ***Remarque :*** le partage des images vidéo n'est pas possible via le réseau. Il est uniquement possible de visualiser une vidéo sur l'unité connectée à la source vidéo.

La fenêtre vidéo

La taille de l'image vidéo sera adaptée proportionnellement à la taille de la fenêtre Vidéo. Les surfaces non couvertes par l'image vidéo restent noires.

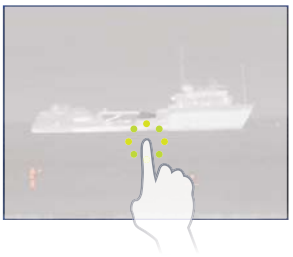
Les illustrations montrent des images provenant d'une caméra d'imagerie thermique.



Les menus vidéo

Pour afficher les boutons de la fenêtre Vidéo, touchez cette dernière. Pour les faire disparaître, il suffit de toucher de nouveau l'écran.

Lorsque les boutons de la fenêtre Vidéo sont actifs, vous pouvez afficher le menu vidéo complet :

	• En appuyant sur la touche **MENU**	
	• En touchant le bouton de la fenêtre **MENU**	
	• En appuyant sur la fenêtre Vidéo et en la maintenant enfoncée	

Configuration de la fenêtre Vidéo

La source vidéo

Zeus Touch prend en charge deux canaux d'entrée vidéo. Vous pouvez sélectionner de ne visualiser que l'un des canaux ou d'alterner l'image de deux caméras disponibles.

La durée de l'alternance peut être réglée entre 5 et 120 secondes.

Réglage de l'image vidéo

Vous pouvez optimiser l'affichage vidéo en réglant les paramètres de l'image vidéo. Ces réglages s'effectuent individuellement pour chaque source vidéo.

Configuration par défaut pour tous les paramètres : 50 %

Image vidéo en miroir

L'entrée vidéo peut être configurée pour afficher une image vidéo en miroir. Cette configuration peut être utile pour des caméras dirigées vers la poupe lors des manœuvres en marche arrière.

La norme vidéo

Zeus Touch prend en charge les formats vidéo NTSC et PAL. Les deux canaux doivent être configurés individuellement. Cochez la norme vidéo locale ou celle utilisée par vos caméras.

16 CZone de BEP

Le système Zeus Touch s'intègre avec le système CZone de BEP utilisé pour contrôler et surveiller un système d'alimentation multiplexé installé sur votre bateau.

Un manuel est joint avec votre système CZone. Reportez-vous à cette documentation et au manuel d'installation du Zeus Touch pour obtenir des instructions sur l'installation et la configuration du système CZone.

La fenêtre CZone de BEP

Lorsque le système CZone est connecté et configuré, l'icône CZone apparaît dans la fenêtre ***Outils***. Cette icône permet d'accéder à la fenêtre CZone qui comporte les icônes des modes CZone et une vue d'ensemble du système.

Modes CZone

Les modes CZone permettent de contrôler plusieurs circuits simultanément et efficacement. Les différents modes sont configurés lors de l'installation du système.

Tous les modes disponibles seront affichés dans la fenêtre CZone.

Le panneau affiche jusqu'à 6 modes et si vous avez configuré plus de 6 modes, le reste de ces modes est accessible via l'option Autres modes (More Modes).

Options de vue d'ensemble du système CZone

Permet de surveiller tous les paramètres à bord, y compris les niveaux des réservoirs, affichés sous forme graphique, de pourcentage ou de volume restant.

Affiche les options de contrôle et des informations de surveillance.

Affiche les alarmes visuelles ou acoustiques que vous pouvez configurer par des seuils de maxima et minima.

La fenêtre d'infos CZone

Une fois le système CZone installé et configuré, un tableau de bord CZone supplémentaire est ajouté à la fenêtre Instruments.

Tableau de bord du Bateau

Tableau de bord Navigation

Tableau de bord Pêche

Tableau de bord CZone

Vous pouvez basculer d'un tableau de bord à l'autre dans une fenêtre en touchant les symboles fléchés gauche et droit de cette dernière, ou en sélectionnant le tableau de bord en question dans le menu.

Édition du tableau de bord CZone

Vous pouvez personnaliser le tableau de bord CZone en modifiant les données de chacune des jauges. Les options d'édition disponibles dépendent du type de jauge et des sources de données connectées à votre système.

17 Le système d'alarme

Le système Zeus Touch recherche continuellement les situations dangereuses et les défaillances au cours de son fonctionnement. Lorsqu'une situation d'alerte se produit, un message d'alarme s'affiche instantanément à l'écran.

Si vous avez activé l'alarme, ce message d'alarme est suivi d'une alarme acoustique et l'interrupteur de l'alarme externe s'active.

L'alarme est enregistrée dans la liste des alarmes, où vous pourrez en consulter les détails et effectuer les actions correctives appropriées.

Type de messages

Les messages sont classés selon le degré d'influence que la situation constatée aura sur votre bateau. Les codes couleur suivants sont utilisés :

Couleur	Importance
Rouge	Critique
Orange	Important
Jaune	Standard
Bleu	Avertissement
Vert	Avertissement de moindre importance

Alarmes individuelles

Les alarmes individuelles sont affichées avec le nom de l'alarme comme titre, suivi des détails de l'alarme.

Alarmes multiples

Lorsque plusieurs alarmes sont activées simultanément, l'écran affiche une liste de 3 alarmes maximum. Les alarmes apparaissent par ordre chronologique, avec l'alarme survenue en premier en haut de la liste. Les autres alarmes demeurent disponibles dans la boîte de dialogue Alarmes.

Confirmation d'un message

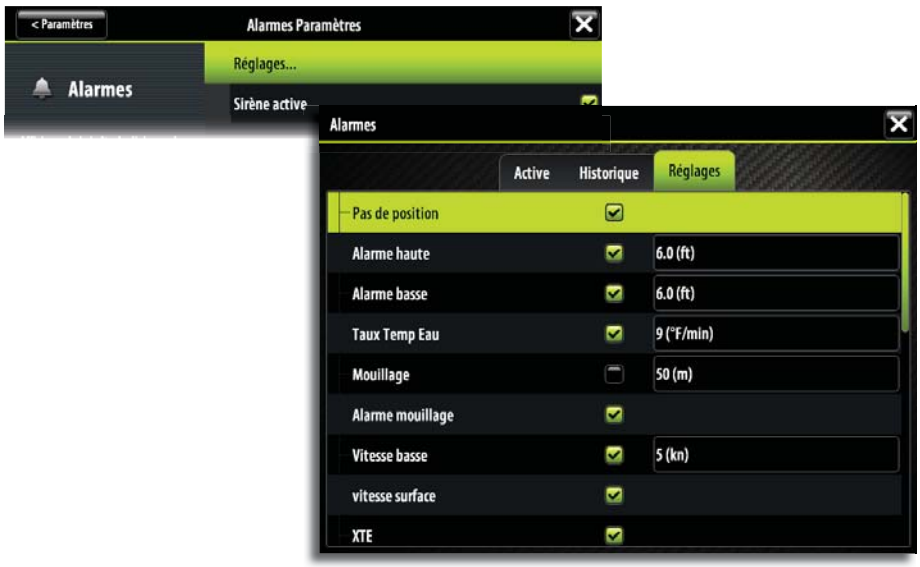
La boîte de dialogue des alarmes propose les options suivantes pour confirmer un message :

Option	Résultat
OK	Configure l'état d'une alarme sur Reconnu (Acknowledged), ce qui signifie que vous êtes informé de la situation d'alarme. L'alarme / sonnerie s'arrête et la boîte de dialogue des alarmes disparaît. L'alarme demeure toutefois active dans la liste des alarmes jusqu'à ce que l'événement ayant causé l'alarme ait disparu.
Désactiver	Désactive le réglage actuel de l'alarme. L'alarme ne s'affichera plus, excepté si vous la réactivez dans la boîte de dialogue Alarmes.

Il n'y a pas de temps limite pour l'alarme et le message d'alarme. Ils restent activés jusqu'à ce que vous les confirmiez ou que l'événement ayant causé l'alarme ait disparu.

La boîte de dialogue Alarmes

La configuration des alarmes s'effectue dans la boîte de dialogue Alarmes. Cette boîte de dialogue fournit également des informations sur les alarmes actives et l'historique des alarmes.



Les alarmes sont expliquées dans le chapitre décrivant la fonction correspondante. Par exemple, toutes les alarmes de pilote automatique sont décrites dans la section ***Pilote Auto***.

18 La page Outils

La boîte de dialogue Outils affiche des options et outils généraux à toutes les fenêtres. Cette boîte de dialogue ainsi que les boîtes de dialogue des sous-écrans s'affichent toujours en plein écran.

Une boîte de dialogue Outils s'affiche en haut de la page précédente. Lorsque vous fermez l'une de ces boîtes de dialogue, l'écran revient à la dernière page active.

Toutes les listes des boîtes de dialogue Outils comportent un menu de pages permettant d'accéder à toutes les options disponibles pour l'élément sélectionné. Le menu s'affiche en touchant l'écran et en le maintenant enfoncé ou en appuyant sur la touche **MENU**.

Bateaux

Liste des statuts

Liste de tous les bateaux AIS, MARPA et DSC ainsi que les informations disponibles les concernant.

Liste de messages

Liste de tous les messages reçus en provenance d'autres bateaux AIS avec le tampon horaire.

Alarmes

Alarmes actives

Affiche la liste des alarmes activées.

Historique d'alarmes

Affiche la liste de toutes les alarmes avec le tampon horaire.

Réglage Alarmes

Affiche la liste de toutes les options d'alarme du système, avec le réglage actuel.

Satellites

Page de statut des satellites actifs.

La correction de la position différentielle WAAS (et EGNOS) peut être configurée sur On ou OFF.

Chercher

Fonction de recherche de plusieurs éléments de la carte.

Waypoints, routes, traces

Liste détaillée des waypoints, routes et traces.

Touchez un waypoint, une route ou une trace pour pouvoir le/la modifier ou le/la supprimer

Log journalier

Trajet 1 / Trajet 2 (Trip 1 / Trip 2)

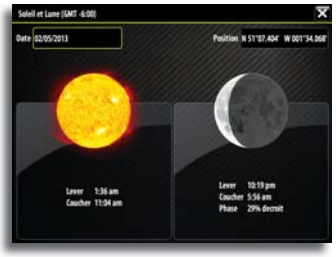
Affiche des informations de trajet et de moteur, avec une option de réinitialisation de tous les champs de données.

Aujourd'hui

Affiche des informations de trajet et de moteur à la date du jour. Tous les champs de données sont automatiquement réinitialisés en cas de modification de la date.

Soleil/Lune

Affiche le lever et le coucher du soleil, ainsi que le lever et le coucher de la lune pour une position en fonction de la date et de la latitude/longitude de la position saisies.



Marées

Affiche les informations de marée pour la station de marées la plus proche de votre position.

Touchez les boutons fléchés de la fenêtre pour modifier la date ou touchez le champ de données pour accéder à la fonction de calendrier.

Toutes les stations de marées disponibles peuvent être sélectionnées à partir du menu.

Fichiers

Système de gestion des fichiers, waypoints, routes, traces et réglages.

CZone

CZone s'affiche lorsque le système est connecté à un système CZone.

Ainsi, vous pouvez accéder aux fonctions de contrôle et de surveillance, ainsi qu'aux alarmes associées aux circuits CZone. Vous pouvez également sélectionner ici des modes opérationnels personnalisés, si vous en avez configurés.

19 GoFree™ sans fil

Avec une unité WIFI-1 connectée à un Zeus Touch, vous pouvez utiliser un appareil sans fil pour contrôler le Zeus Touch à distance. Le Zeus Touch est contrôlé à partir de l'appareil sans fil via des applications téléchargées depuis les boutiques appropriées.

iPad exécutant Zeus Touch via GoFree

→ ***Remarque :*** dans ce document, nous avons utilisé le terme **appareils sans fil** et les graphiques provenant de l'iPad et de l'App Store sont utilisés à titre d'exemples. La fonctionnalité sans fil est toutefois fournie pour les tablettes ou smartphones d'autres fournisseurs, et ceux-ci peuvent être utilisés pour contrôler le Zeus Touch lorsque les applications appropriées sont disponibles.

→ ***Remarque :*** pour des raisons de sécurité, les contrôles pilote automatique et CZone ne sont pas pris en charge actuellement à partir d'un appareil sans fil.

L'installation et le câblage de l'unité WIFI-1 sont décrits dans le guide d'installation WIFI-1 séparé.

Définition du nom du Zeus Touch

Le nom du Zeus Touch peut être défini par l'utilisateur. Le nom saisi sera diffusé sur les réseaux NMEA 2000 et IP.

Choisissez un nom unique pour le Zeus Touch pour vous permettre d'identifier chaque unité sur l'application GoFree Controller & Viewer de B&G.

Configuration de WIFI-1

1. Connectez l'unité WIFI-1 au Zeus Touch via le câble Ethernet fourni avec l'unité WIFI-1
   - Le point d'accès WIFI-1 sera désormais répertorié dans le menu du Zeus Touch
   - Le **Nom réseau** et la **Clé réseau** sont les mêmes que ceux indiqués sur l'étiquette de l'unité WIFI-1
2. Modifiez le **Nom réseau** et la **Clé réseau** si nécessaire

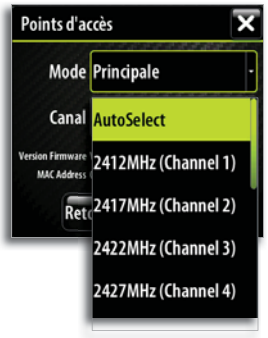
Configuration de plusieurs unités WIFI-1

Sur les grands bateaux ou les bateaux à coque en métal, il peut s'avérer nécessaire de connecter plusieurs points d'accès WIFI-1 pour étendre la portée.

Il est possible de connecter jusqu'à 2 unités WIFI-1 à un Zeus Touch, mais seule l'unité WIFI-1 définie comme point d'accès principal peut être utilisée pour connecter l'appareil sans fil au Zeus Touch.

3. Ouvrez la boîte de dialogue Points d'accès comme indiqué ci-dessus
4. Activez la ligne de l'unité WIFI-1 connectée et redéfinissez-la comme point d'accès secondaire

5. Connectez et définissez l'unité WIFI-1 supplémentaire comme décrit dans « Configuration de WIFI-1 »
   - La dernière unité WIFI-1 connectée sera désormais le point d'accès principal et seul celui-ci pourra être utilisé pour connecter l'appareil sans fil au Zeus Touch.



Sélection du canal de communication

L'unité WIFI-1 sélectionnera automatiquement le canal utilisé pour la communication avec les appareils sans fil.

Il se peut que vous deviez modifier ce canal si d'autres dispositifs émetteurs provoquent des conflits (plusieurs réseaux, téléphones sans fil, etc.) ou si vous utilisez l'appareil dans des zones où la sélection de canal est restreinte.

Les canaux peuvent être modifiés manuellement à partir de la liste déroulante.

→ ***Remarque :*** seules les personnes techniquement qualifiées peuvent configurer plusieurs unités WIFI-1 ou modifier le canal de communication !

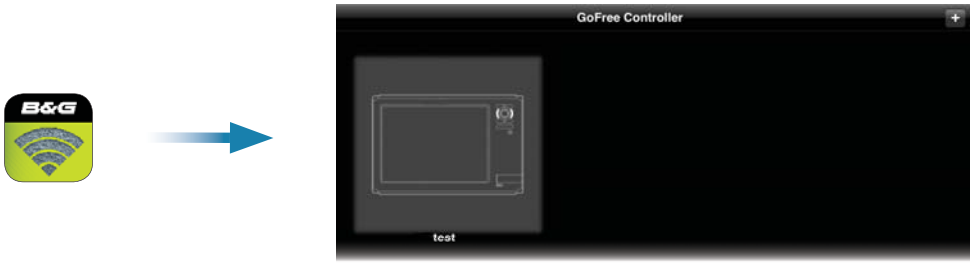
Connexion de l'appareil sans fil à WIFI-1

Définissez le réseau de l'appareil sans fil sur WIFI-1, défini comme point d'accès principal.

- Le **Nom réseau** se trouve dans le menu du Zeus Touch. Reportez-vous à la section « Configuration de WIFI-1 », à la page 97.

Activation/désactivation du contrôle sans fil du Zeus Touch

6. Téléchargez l'application GoFree Controller & Viewer de B&G de la boutique d'applications sur l'appareil sans fil.
7. Lancez l'application et touchez l'icône Zeus Touch dans la page GoFree Controller pour demander le contrôle à distance du Zeus Touch.



Lorsque vous demandez pour la première fois le contrôle à partir de l'appareil sans fil, le Zeus Touch vous demande de confirmer le contrôle à distance à partir de cet appareil.

Lorsque le contrôle est confirmé, la connexion est établie immédiatement.

→ ***Remarque :*** si le contrôle est rejeté, l'appareil sans fil reflète l'écran Zeus Touch, mais aucune opération n'est autorisée à partir de l'appareil sans fil.

Tous les appareils sans fil connectés sont répertoriés dans la boîte de dialogue du Zeus Touch, et vous pouvez modifier le niveau d'accès de tous les appareils connectés.

Utilisation du Zeus Touch avec l'appareil sans fil

Lorsque le contrôle à distance est accepté, la page Zeus Touch est reflétée sur l'appareil sans fil.

L'image du Zeus Touch inclut les touches logicielles. Le fait d'appuyer sur ces touches entraîne un comportement similaire à l'utilisation des touches fixes sur la face avant du Zeus Touch.

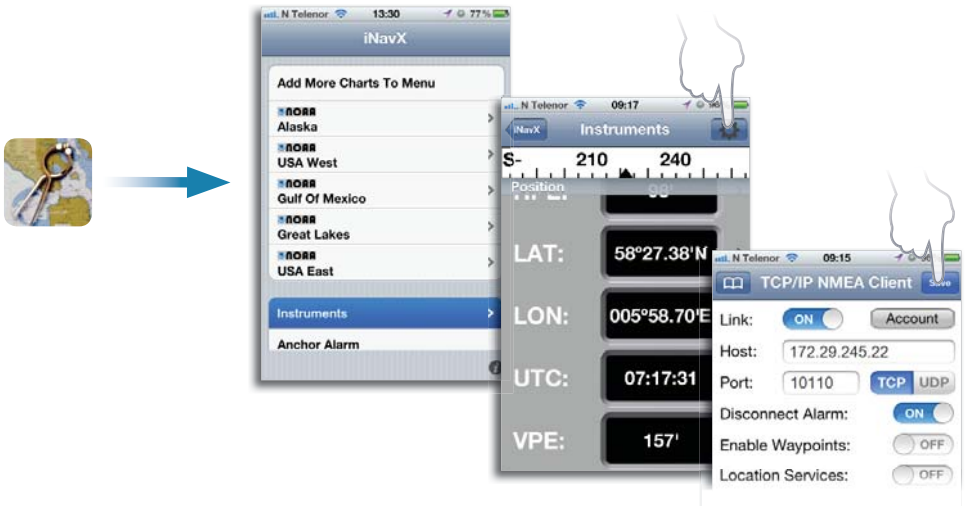
Vous permet de sélectionner le Zeus Touch à contrôler si plusieurs sont connectés à l'unité WIFI-1 active

Retourne à la page GoFree Controller.

Utilisation de WIFI-1 pour le transfert des données

WIFI-1 peut être utilisé pour le transfert de données du Zeus Touch vers d'autres applications s'exécutant sur un appareil à distance sans fil.

Les graphiques ci-dessous servent d'exemple uniquement, montrant la configuration de l'application iNavX s'exécutant sur un iPhone.



L'adresse IP et les informations relatives au port se trouvent dans le Zeus Touch comme indiqué ci-dessous.

20 Personnalisation de votre système

Vue d'ensemble de la page

Vue d'ensemble du groupe Pages

La vue d'ensemble du groupe **Pages** est préconfigurée avec 6 groupes de pages et 3 icônes de raccourcis permettant d'accéder à la fenêtre Pilote Auto, à une fenêtre combinée Carte/Sondeur et à la fenêtre StructureScan™.

Ces raccourcis préconfigurés peuvent être modifiés ou supprimés par l'utilisateur.

Fenêtres des groupes de pages

Chacune des fenêtres de 6 groupes de pages sont préconfigurées avec une combinaison de pages :

La page principale de chaque groupe affiche une fenêtre de taille intégrale. Toutes les pages préconfigurées, excepté la page principale du groupe de pages, peuvent être modifiées par l'utilisateur.

Chaque groupe de pages peut comporter jusqu'à 9 pages organisées sous forme de fenêtres individuelles ou de combinaison de fenêtres. Vous pouvez également définir vos propres pages.

Création de pages favorites

Vous pouvez modifier une page préconfigurée ou définir vos propres pages à partir de Page Éditeur.

1. Touchez l'icône d'une page vierge ou d'une page préconfigurée et maintenez-la enfoncée. Vous pouvez également sélectionner cette icône en utilisant le bouton rotatif puis en appuyant sur la touche **MENU**.

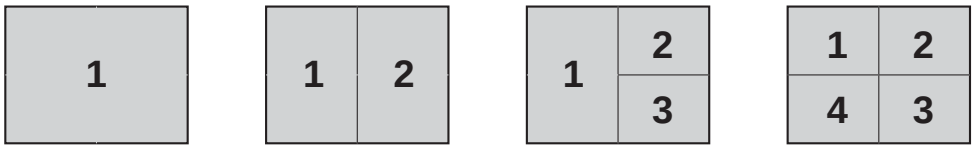
- La fenêtre Page Éditeur s'affiche alors.

2. Faites glisser les icônes pour les déplacer et configurer votre écran personnalisé.
3. Enregistrez la disposition des pages en touchant le bouton **Sauvegarder**.

Il est possible d'afficher plusieurs fenêtres sur chaque page en fonction de la taille de l'écran :

- T7 : 2 fenêtres
- T8 et T12 : 4 fenêtres

Les fenêtres sont disposées comme illustré ci-dessous.



Suppression d'une page

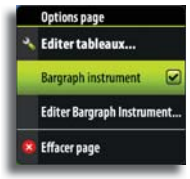
Toutes les pages préconfigurées et définies par l'utilisateur, à l'exception de la page principale du groupe de pages, peuvent être supprimées.

1. Touchez l'icône de la page que vous souhaitez supprimer puis maintenez-la enfoncée. Vous pouvez également sélectionner cette icône en utilisant le bouton rotatif puis en appuyant sur la touche **MENU**
2. Sélectionnez l'option Effacer page dans le menu

Configuration de l'apparence de la barre des instruments

Les sources de données connectées au système peuvent être affichées dans la barre des instruments située en haut de vos pages.

Vous pouvez choisir de désactiver la barre des instruments, de l'afficher sur un ou deux rangs ou de la configurer pour qu'elle permute automatiquement les rangs.



Activation/désactivation de la barre de données

1. Touchez l'icône de la page que vous souhaitez modifier puis maintenez-la enfoncée
2. Activez/désactivez la barre des instruments depuis le menu

Modification de l'apparence de la barre de données

1. Touchez la barre des instruments située en haut de la boîte de dialogue et maintenez-la enfoncée pour accéder au mode d'édition

2. Touchez le champ que vous souhaitez modifier, puis sélectionnez le type d'informations que vous souhaitez afficher.
3. Définissez l'apparence des deux rangs ainsi que la durée, si vous souhaitez que les rangs se permutent automatiquement
4. Enregistrez vos modifications en touchant le bouton **Fermer**

Modifications des paramètres système

Le menu Paramètres système vous permet d'accéder aux paramètres avancés de votre système et de déterminer ainsi la manière dont votre système affichera à l'écran les informations relatives aux interfaces utilisateur.

Langue
Contrôle la langue utilisée sur cette unité pour les fenêtres, menus et boîtes de dialogue. La modification de la langue entraîne le redémarrage de l'unité.

Taille Caractères
Option permettant de régler la taille du texte des menus et des boîtes de dialogue.

Paramètre par défaut : Normal

Beeps touches
Option permettant de contrôler le volume des bips chaque fois qu'une touche est actionnée.

Paramètre par défaut : Fort

Heure
Option permettant de contrôler le décalage des fuseaux horaires locaux ainsi que le format de date et heure.

Audio
Option utilisée pour activer la barre de défilement de médias en bas des pages.

Retour Réglages Usine
Option permettant de sélectionner les paramètres pour lesquels vous souhaitez rétablir la configuration d'usine.

Contrôle Maître - Esclave
Option permettant de contrôler si cette unité est un maître ou un esclave sur le réseau.

Avancé
Boîte de dialogue affichant plus de paramètres avancés.

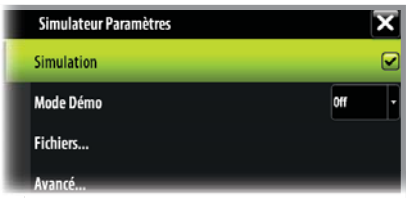
À propos
Affiche les mentions de copyright et des informations techniques sur cette unité.

21 Utilisation du simulateur

Mode simulateur

La fonction de simulation vous permet de savoir comment l'unité fonctionne en position immobile et sans être connectée à un sondeur, radar, GPS, etc.

Le simulateur permet de vous familiariser avec le fonctionnement de votre unité avant de l'utiliser en navigation.



L'activation du simulateur est indiquée dans la partie inférieure de l'écran.

Mode Démo

Ce mode présente automatiquement les principales fonctions du produit, par exemple le changement automatique des pages, le réglage des paramètres, l'ouverture des menus, etc.

Si vous appuyez sur une touche lorsque le mode Démo est actif, la démonstration s'interrompra momentanément (pause). Au bout d'un certain moment, le mode Démo reprend.

Sélection des fichiers source du simulateur

Vous pouvez sélectionner les fichiers de données que le simulateur devra utiliser.

Votre système comporte un ensemble de fichiers source, mais vous pouvez également importer des fichiers en introduisant une carte Micro-SD dans le lecteur de carte de l'unité.

De plus, vous pouvez utiliser vos propres fichiers de sondeur enregistrés dans le simulateur.

Réglages avancés Simulateur

L'option de réglages avancés Simulateur vous permet de définir comment utiliser le simulateur. Une fois enregistrés, les réglages seront utilisés par défaut lors du démarrage du mode simulateur.

Source GPS

Sélectionne l'emplacement à partir duquel les données GPS sont générées.

Vitesse, Cap et Route

Option utilisée pour saisir manuellement des valeurs lorsque la source GPS est configurée sur Cap simulé ou Route simulée. Sinon, les données GPS, y compris vitesse et cap, seront reprises à partir des fichiers de sondeur ou de radar sélectionnés.

Régler position départ

Place le bateau à la position actuelle du curseur.

Voilier

Données simulées spécifiques de navigation.

22 Maintenance

Maintenance préventive

L'unité Zeus Touch ne contient aucun composant réparable sur site. Par conséquent, l'opérateur ne peut effectuer qu'un nombre très limité d'interventions de maintenance sur l'équipement.

Nous vous recommandons de toujours placer la protection solaire fournie si vous n'utilisez pas l'unité.

Procédures de maintenance simple

Nettoyage de l'unité d'affichage

Le chiffon de nettoyage fourni doit être utilisé pour nettoyer l'écran, chaque fois que possible. Utilisez une quantité abondante d'eau pour dissoudre et éliminer tout résidu de sel. Le sel cristallisé peut rayer le revêtement si vous utilisez un chiffon humide. Exercez le minimum de pression possible sur l'écran.

Si vous constatez des marques sur l'écran, n'utilisez pas un chiffon seul pour les éliminer. Humidifiez-le avec un mélange composé de moitié d'eau chaude et de moitié d'alcool isopropylique pour nettoyer l'écran. Évitez tout contact avec des produits nettoyants à base de solvants (acétone, white spirit, etc.) ou d'ammoniaque, car ils peuvent endommager la couche anti-reflets, le cadran en plastique ou les touches en caoutchouc.

Pour éviter toute détérioration du cadran en plastique et des touches en caoutchouc par les rayons UV, nous vous recommandons de placer la protection solaire en cas d'inutilisation prolongée de l'unité.

Nettoyage de la trappe du lecteur de cartes

Nettoyez régulièrement la trappe du lecteur de cartes afin d'éviter la cristallisation du sel à la surface, car celle-ci pourrait provoquer une fuite dans le logement pour carte.

Vérification des touches

Assurez-vous qu'aucune touche actionnée n'est restée bloquée. En cas de blocage de l'une des touches, secouez-la pour la débloquer.

Vérification des connecteurs

La vérification des connecteurs doit se limiter à une inspection visuelle.

Insérez les connecteurs dans leurs réceptacles ; si les connecteurs disposent d'un verrouillage, assurez-vous qu'ils sont correctement positionnés.

Étalonnage de l'écran tactile

1. Éteignez l'unité
2. Maintenez enfoncée la touche MENU, puis allumez l'unité
3. Maintenez enfoncée la touche MENU lors du démarrage, jusqu'à ce que l'écran d'étalonnage s'affiche
4. Touchez le réticule qui s'affiche à l'écran pour réaliser un étalonnage en neuf points
5. Une fois l'étalonnage réussi, l'unité reviendra à l'écran normal des applications

Mises à niveau logicielles

Vous trouverez sur notre site Internet la dernière version du logiciel de Zeus Touch ; www.bandg.com.

Vous trouverez également des instructions détaillées d'installation du logiciel.

Pour obtenir plus de détails sur les mises à niveau logicielles, veuillez vous reporter au manuel d'installation de l'unité.

Dépannage

Défaillance	Action correctrice
Une ou plusieurs fonctions ne fonctionnent pas normalement	Rétablissez la configuration d'usine de l'unité, tel que décrit dans la section « Retour Réglages Usine », à la page 103
Le fonctionnement normal est impossible et le rétablissement de la configuration d'usine ne résout pas le problème	Éteignez l'unité, appuyez sur les touches de zoom avant et de zoom arrière et maintenez-les enfoncées, puis allumez l'unité. Relâchez les touches du zoom au bout de 5 ou 6 secondes. Un second bip confirme que l'unité a été réinitialisée.

Sauvegarde des données de votre système

Les waypoints, routes et traces que vous créez sont enregistrés dans votre système. Nous vous recommandons de copier régulièrement ces fichiers ainsi que vos paramètres système dans le cadre de vos sauvegardes de routine.

La copie des fichiers s'effectue en introduisant une carte Micro-SD dans le logement pour carte situé à l'avant de votre unité.

Différents formats de sortie sont disponibles :

Fichiers données utilisateur version 4	Ce format doit être utilisé en priorité lorsque vous transférez des données d'un système à un autre, car il contient tous les fragments d'informations supplémentaires que ces systèmes stockent à propos des éléments.
Fichiers données utilisateur version 3 (avec profondeur)	Ce format doit être utilisé lorsque vous transférez des données utilisateur de votre système à un système traditionnel.
Fichiers données utilisateur version 2 (sans profondeur)	
GPX (GPS Exchange)	Il s'agit du format le plus utilisé sur Internet car il peut être partagé par la plupart des systèmes GPS actuels. Ce format permet de récupérer les données d'une unité concurrente.
Northstar.dat (sans traces)	Format utilisé pour transférer des données vers un appareil Northstar traditionnel.

L'exemple explique comment exporter des waypoints, routes et traces. La sélection s'effectue en utilisant le bouton rotatif ou à partir du menu.

1. Sélectionnez des fichiers
2. Appuyez sur le bouton rotatif pour accéder à la boîte de dialogue d'exportation, puis choisissez le format que vous souhaitez utiliser pour effectuer l'exportation
3. Sélectionnez le dossier de destination
4. Saisissez un nom pour le fichier exporté

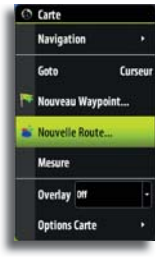
23 Vue d'ensemble des menus et boîtes de dialogue

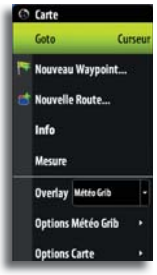
Menus des fenêtres

Le graphique ci-dessous illustre les menus spécifiques des fenêtres avec et sans curseur actif sur la fenêtre.

Un menu de fenêtre peut être affiché en appuyant sur la touche **MENU**, en touchant le bouton de la fenêtre **MENU** ou en touchant la fenêtre et en la maintenant enfoncée.

Carte





→ ***Remarque :*** le menu Carte s'étend lorsque vous sélectionnez Overlay.

Instruments

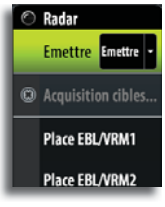
Sondeur

Vidéo

Structure

Pilote Auto

Radar



Menu Goto

Ce menu peut être affiché sur n'importe quelle fenêtre en appuyant sur la touche **GO TO / PAGES** et en la maintenant enfoncée.

Boîtes de dialogue Paramètres

La page de vue d'ensemble **Paramètres** est accessible en appuyant à plusieurs reprises sur la touche **PAGES**.

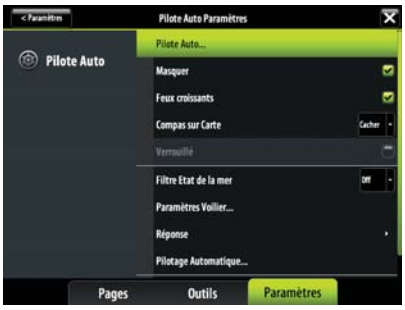
Paramètres système

Paramètres sondeur

Paramètres carte

Paramètres radar

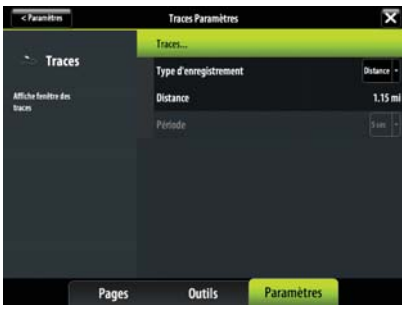
Paramètres du pilote automatique



Paramètres navigation

Paramètres carburant

Paramètres traces



Réglages alarmes

Réglages unités

Paramètres réseau

Paramètres bateaux

Réglages du simulateur

24 Index

A

AIS 73
  Alarmes du bateau 74
  Définition d'un bateau comme dangereux 75
  Filtrage des cibles 75
  Orientation de l'icône 76
  Réglages du bateau 75
  Sélection des cibles 74
  Symboles des cibles 73
Alarmes 91
  Alarmes individuelles 91
  Alarmes multiples 91
  Bateau 74
  Boîte de dialogue 92
  Confirmation d'un message 91
  Historique 92
  Limites 27
  Liste 93
  Message 9
  Messages 91
  Météo 86
  Waypoint 23
À propos de ce manuel 1
Audio 77
  Barre de défilement de médias 77
  Bouton rotatif 78
  Haut-parleurs SonicHub 78
  Menus 77
  Radio FM/AM 79
  Radio Sirius 80
  Utilisation des sources audio 78

B

Barre des instruments 8, 102
Beeps touches 103
Boîte de dialogue de l'éclairage 11
Boîtes de dialogue 8, 12
  Faire défiler en faisant glisser la liste 12
Boîtes de dialogue Réglages 108
Bouton rotatif 7

C

Cartes 14
  Bouton rotatif 14, 66
  Catégories 20
  Cercles 16
  Création de routes 15
  Curseur 15
  Déplacement panoramique 14
  Détail 20
  Échelle 14
  Faire glisser des waypoints 15
  Fenêtre 14
  Grille 17
  Informations contextuelles 17
  Lecteur pour carte micro-SD 18
  Lignes d'extension des bateaux 16
  Mesure de distances 15
  Objets 15
  Options 19
  Orientation 16
  Positionnement de waypoints 15
  Réglages 16
  Sélectionner un objet carte 15
  Style d'image 19
  Superposition 18
  Symbole du bateau 14
  Synchroniser Carte 2D/3D 17
  Voir Devant 19
Champs de données 29
Contrôle Maître - Esclave 103
Curseur 13
  Naviguer jusqu'à la position du curseur 26
  Positionnement 13
CZone de BEP 89
  Fenêtre 89
  Modes 89
  Options de vue d'ensemble du système 90
  Système 95
  Tableau de bord 90

D

Datum 28
Déclarations 1
Dépannage 106
Détails de l'écran 8

E

Écran tactile, principes de fonctionnement 11
Effacer Navigation 27

F

Face avant et touches 7
Fenêtres de position 29
Fenêtres Instruments 70
  Bouton rotatif 70
  Disposition des tableaux de bord 70
  Editer 70
  Personnaliser 70
  Tableau de bord du Bateau 70
  Tableau de bord Navigation 70
  Tableau de bord Pêche 70
Fenêtre Steer 28
Fichiers 95
Fish'n Chip 22
Fonction de recherche 94

G

Garantie 1
Grand cercle 27

H

Haut-parleurs SonicHub 78
Heure et date 103
Homme à la mer 13
  Effacer Navigation 13
  Supprimer une marque MOB 13
  Touche MOB 7

I

Informations de position GPS 29
Informations techniques 103

L

Langue 103
Lecteur pour carte micro-SD 18
Ligne loxodromique 27
Liste des données bateau 93
Listes 93
  Alarmes 93
  Bateaux 93
  Chercher 94
  CZone 95
  Fichiers 95
  Log journalier 94
  Marées 94
  Satellites 93
  Soleil, Lune 94
  Waypoints/routes/traces 94
Logiciel 2
  Mises à niveau 105
Log journalier 94
Loran 28

M

Maintenance 105
Marées 94
Menus 8, 12
  Bouton rotatif 12
  Écran tactile 8
  Sélectionnez en touchant 12
Menus des fenêtres 107
Météo Sirius 84
  Alarmes météo 86
  Bouton rotatif 84
  Écran 84
  Icônes 85
  Informations 84
  Rapports 86
  Symboles 85
  Transparence de la superposition 86
Mode Démo 104
Mode Veille 11

N

Navigation Settings 27
Navigation sur la carte 26

O

Options d'affichage combiné 56
Options de carte Navionics 20
  Fish'n Chip 22
  Overlay Photo 22
  Paramètres facultatifs 22
  Transparence photos 22

P

Page Outils 93
Pages et fenêtres 11
  Bouton de fenêtre 8
  Bouton MENU 9
  Création de pages favorites 101
  Fenêtre active 12
  Fenêtre CZone de BEP 89
  Fenêtre du pilote automatique 34
  Fenêtre du radar 47
  Fenêtre du sondeur 55
  Fenêtres de position 29
  Fenêtres des applications 8
  Fenêtres Instruments 70
  Fenêtre Steer 28
  Fenêtre Vidéo 87
  Menus des fenêtres 107
  Page Outils 93
  Pages de contrôle 9
  Sélectionnez 11
  Suppression d'une page 102
  Vue d'ensemble du groupe Pages 101
Paramètres par défaut 103
Paramètres système 102
Personnalisation de votre système 101
Pilote automatique 33
  Activation 33
  Bouton rotatif 37, 38, 40
  Capture du cap 36
  Cercle d'arrivée au waypoint 41
  Contournement 40
  Direction assistée (NFU) 36
  Empannage 42
  Fenêtre 34
  Fenêtre instantanée 33
  Filtre état mer 44
  Indication de mode 33
  Mode 33
  Mode AUTO 36
  Mode No drift (sans dérive) 40
  Navigation avec le pilote automatique 27
  Navigation avec le système 40
  Paramètres Voilier 45
  Pilotage d'après la girouette 41
  Pilotage en mode Vent 43
  Pilotage Follow-up (FU) 36
  Pilotage par motif de virages 36

Pratique de la voile avec le pilote automatique 41
Présentation des modes 35
Réglages 44
Réponse 45
Segment 38, 40, 41
Suivi de ligne de sonde, DCT 39
Système EVC 43
Utilisation du système Zeus avec un pilote automatique 43
Variables de virage 37
Veille 36
Verrouillage des postes distants 43
Verrouillage d'une unité Zeus 44
Virement de bord 42
Voyants en demi-cercle 44
Position GPS 14, 16, 40, 53
Principes de base 11

R

Radar 47
Augmentation cible 51
Balayage rapide 51
Barre de Données 54
Bouton rotatif 48, 50
Centre 48
Cercles 49
Cibles MARPA 52
Contrôles rotatifs 47
Courbe STC 51
Curseur 47
Décalage 49
Définition d'un bateau comme dangereux 53
EBL/VRM 49
Expansion cible 51
Fenêtre 47
Filtre-pluie 48
Filtre retour de mer 48
Gain 48
Image 48
Installation 54
Interférence 48
Limite 51
Mesurer la distance et le cap 49
Modes opérationnels 47
Options 51
Orientation 51
Palette 51
Réglage Alarmes 50
Réglages 54
Réglages des alarmes du bateau 53
Réglages MARPA 54
Superposition 47, 54
Symboles 47, 54
Traces cibles 51
True motion 49
Voir Devant 48
Zone de garde 50
Radio FM/AM 79
Radio Sirius 80
Routes 24
Ajout d'un nouveau point de route 24
Création 24
Création de routes 15
Editer 24
Fenêtre 25
Ligne de cap 29
Limite d'écart de cap 29
Liste 94
Segment 24, 27
Sélection du point de départ 26
Suivre une route 26

S

Sauvegarde des données de votre système 106
Simulateur 104
Mode 104
Paramètres avancés 104
Sélection des fichiers source 104
Soleil, Lune 94
Sondeur 55
Bouton rotatif 57
Cherche Fond 61
Curseur 57
Éléments graphiques 59
Enregistrement 58, 61
Fenêtre 55
Fixer un indicateur 58
Fréquence 56
Mesure de distances 58
Netteté 60
Options 59
Options d'affichage combiné 56
Overlay downscan 61
Palettes 59
Paramètres d'intensité des couleurs 57
Pause 58
Réglage de la valeur du gain 57
Réglages 60
Réjection bruit 56
Réseau 60
Superposition avec StructureScan™ 60
Utilisation du zoom 56
Visualisation de l'historique du sondeur 57
Vit. défil. 56
Vitesse Ping 60
Source GPS 104
Statut des satellites 93
Structure des menus 107
StructureScan 62
Bouton rotatif 64
Curseur 64
DownScan 62
Enregistrement de données 65
Fixer un indicateur 64
Fréquences 63

Historique 64
Image DownScan 64
Image SideScan 64
Mesure de distances 65
Options 65
Paramètres d'intensité des couleurs 64
Pause 65
Réglage de portée 63
Réglages des images 62
SideScan 63
Utilisation du zoom 63
Symbole du bateau 14
Symboles des cibles 73
Symboles du compas 34

T

Taille Caractères 103
Touche marche-arrêt 11
Touches 7
Bouton rotatif 7
Touche marche-arrêt 11
Touche MOB 7
Traces 24
Création 25
Fenêtre 25
Liste 94
Réglages 25

V

Variation Magnétique 28
Vidéo 87
Fenêtre 87
Menus 87
Réglage de l'image 87
Source 87
Voyants en demi-cercle 44
Vue d'ensemble des boîtes de dialogue 107

W

Waypoints 23
Editer 23
Faire glisser des waypoints 15
Fenêtre 25
Liste 94
Positionnement de waypoints 15
Positionner 23
Réglage Alarmes 23

B&G

www.bandg.com